



Faculdade de Educação
Programa de Pós-Graduação em Educação

Helenice Mirabelli Cassino Ferreira

***Jovens e jogos eletrônicos: práticas culturais e modos
de subjetivação***

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação

Orientação: Prof^a Dr^a Maria Luiza Magalhães B. Oswald

Rio de Janeiro
Junho de 2008



Faculdade de Educação
Programa de Pós-Graduação em Educação

Helenice Mirabelli Cassino Ferreira

***Jovens e jogos eletrônicos: práticas culturais e modos
de subjetivação***

Dissertação de Mestrado

COMISSÃO EXAMINADORA

Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald

Rita Marisa Ribes Pereira

Dinora Moraes de Fraga

Rio de Janeiro, 10 de junho de 2008.

Ao meu grande amor, Armando, pela cumplicidade,
pela paixão, pelo cuidado e apoio irrestritos.
Aos meus filhos, Felipe e André, amores incondicionais, que
me ensinaram e me ensinam todo dia a ser
uma pessoa melhor.

Agradecimentos

A realização desse trabalho só foi possível pela presença de pessoas muito especiais que em diversos momentos, de maneira direta ou indireta, fizeram parte de sua construção.

Agradeço à orientação da Professora Maria Luiza Oswald por toda a alegria na construção desse trabalho. Mais do que questões acadêmicas, aprendi com ela um modo de ver a vida. Sua presença constante, amiga e generosa me ajudou a enxergar novas possibilidades, tanto em relação à minha vida pessoal quanto às questões do campo da educação que me motivaram a iniciar essa jornada. Agradeço por sua paciência e seu companheirismo, mas principalmente por seu entusiasmo com a educação, com os jovens e com as descobertas que alimentaram minha vontade de continuar investindo nesse caminho.

Agradeço a todos os colegas do grupo de pesquisa “Infância, juventude e educação: sociedade, cultura e mediações – imagem e produção de sentidos”, que muito me ajudaram através de nossas discussões ou com suas sugestões e amparo afetivo. Agradeço especialmente a Dilton, meu companheiro de tema e meu “consultor para assuntos de *games*”. O saber compartilhado tem muito mais sabor e o nosso grupo já descobriu isso. Obrigada a todos.

Ao CNPq e à UERJ pelo auxílio concedido, sem o qual este trabalho não poderia ser realizado.

A todos os professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Educação (ProPEd) por sua competência e dedicação.

Agradeço à Professora Rita Ribes Pereira pelo acolhimento carinhoso e incentivo ao meu estudo.

Agradeço à Professora Ana Maria Bandeira de Mello Magaldi por ter colocado a professora Maria Luiza em meu caminho e também por ter me incentivado a iniciar esse percurso, abrindo novos horizontes para minha vida.

Agradeço à professora Vera Vasconcellos pela atenção que teve comigo e pelas contribuições ao meu estudo.

Agradeço a todos os jovens que ajudaram a construir esse estudo. Eles são a alma e o corpo dessa pesquisa e sou grata pelo prazer das descobertas que proporcionaram. Sua disponibilidade para me mostrar suas formas de estar no mundo me incentivam a continuar buscando essa aproximação.

Agradeço aos meus ex-alunos do ensino fundamental que provocaram em mim o desejo de conhecer e entender suas práticas culturais e que tanto me ensinaram.

À Carolina, Joana e Thiago, jovens com quem trabalhei e que reforçaram em mim a urgência de entender a relação das juventudes com a tecnologia.

Agradeço à minha família, especialmente meu pai (em memória), minha mãe e irmã que sempre manifestaram uma idéia positiva sobre minha capacidade de realização e que muito contribuíram para todas as minhas conquistas. Aos meus filhos, eternos motivadores para tudo o que realizo na vida e a Armando, meu marido, que partilha comigo todas as alegrias, aflições, sonhos e esteve presente em cada momento dessa jornada.

RESUMO

Diante de um mundo cada vez mais marcado por imagens, sons, possibilidades táteis e pelas formas híbridas de interagir com os diversos ambientes pelos quais transitamos, sejam eles físicos ou virtuais, o presente estudo se propõe a entender de que forma jovens jogadores de jogos eletrônicos constituem suas subjetividades na relação com esses artefatos.

A pesquisa foi fundamentada teórico e metodologicamente nos Estudos Culturais Latino-Americanos e tem como eixo a cultura entendida como mediação na produção de sentidos dos sujeitos juvenis. Em coerência com essa orientação, privilegiei como procedimento de pesquisa as entrevistas, reconhecendo-as não como uma técnica de coleta de dados, mas como espaços propícios à emergência da dimensão cultural, social e histórica dos jovens que participaram da investigação. Os sujeitos do estudo são jovens com idades entre 15 e 24 anos, com diferentes inserções sócio-econômicas, contactados em animencontros – eventos que congregam fãs de mangás, animes e jogos eletrônicos, tripé da indústria de entretenimento japonesa – realizados na cidade do Rio de Janeiro entre julho de 2006 e fevereiro de 2008.

A motivação para tentar entender a constituição de subjetividades dos sujeitos juvenis na contemporaneidade foi a expectativa de trazer contribuições para pensar algumas questões que se apresentam para o campo da Educação nesse início de século XXI.

Palavras-chave: juventude, jogos eletrônicos, constituição de subjetividade.

ABSTRACT

We live in a world deeply marked by images, sounds, tactiles possibilities and hybrid forms of interaction with several physical or virtual environments. The main objective of this research is to find out the way young game players constitute their subjectivity in the relation with digital technology artifacts, especially the electronic games.

The research is theoretical and methodological based in the Latin-American Cultural Studies, which has as central idea the concept of culture as a mediation of the youth's production of meanings, facing the young people as active subjects and producers of senses. Following this orientation the selected research procedure was the interview, recognizing it not as a data gathering, but as a favorable space of the emergency of cultural, social and historical dimensions.

The subjects of the research are young people with ages between 15 and 24 years old, with different social and economical insertions. They were contacted in "animencontros", meetings of the japanese industry entertainment (mangás, animes and games) fans, realized in the city of Rio de Janeiro, from July 2006 to February 2008.

The motivation to study the young constitution of subjectivity in the contemporary contexts is the expectation to contribute for a reflection about some questions presented for the Education area in this beginning of the XXI century.

Keywords: youth, electronic games, constitution of subjectivity

Lista de Imagens

Fig. 1	Panorâmica do evento <i>Anime Verão 2007</i> , Clube América, RJ	51
Fig. 2	Jogadores de <i>games</i> no <i>Anime Verão 2007</i>	51
Fig. 3	Jogadores com <i>games</i> portáteis no animencontro <i>Evolution Party</i> , Circo voador, RJ	52
Fig. 4	Jogadores jogando o jogo <i>The Guitar Hero</i> , <i>Evolution Party</i> , RJ	52
Fig. 5	Personagem do jogo <i>Final Fantasy XII</i>	68
Fig. 6	Personagens do jogo <i>Skate</i>	69
Fig. 7	Personagens do jogo <i>The Guitar Hero III</i>	69
Fig. 8	Personagem do jogo <i>Ninja Gaiden Sigma</i>	69
Fig. 9	Câmera obscura de caixa	72
Fig. 10	Pessoas observando imagem produzida por uma câmera obscura	73
Fig. 11	Estereoscópio	73
Fig. 12	Óculos virtuais	73
Fig. 13	Fotografia de Times Square, em Nova York, em 1909	75
Fig. 14	Cartum na revista <i>Punch</i> , de 1987: “Como anunciamos agora”	75
Fig. 15	Sistema 3D com mesa e óculos	89
Fig. 16	Sistema de realidade virtual com luvas e aparato óptico	89
Fig. 17	Controlador Wii, da Nintendo	89
Fig. 18	Display CAVE de realidade virtual	96
Fig. 19	Unidade de realidade virtual	97
Fig. 20	Nintendo Power Glove	97
Fig. 21	Display de cabeça	97
Fig. 22	Jovem jogando o jogo <i>Kick ass Kung Fu</i>	99
Fig. 23	Controle em forma de guitarra do jogo <i>Rock Band</i>	100
Fig. 24	Imagem do jogo <i>Uncharted</i>	112
Fig. 24	Imagem do jogo <i>Resident Evil</i>	113
Fig. 26	Imagem do jogo <i>Resident Evil</i>	113

Fig. 27	Imagem do jogo <i>Call of Duty 4</i>	114
Fig. 28	Imagem do jogo <i>World of Warcraft: The Burning Crusade</i>	137
Fig. 29	Imagem do jogo <i>World of Warcraft: The Burning Crusade</i>	137
Fig. 30	Imagem do jogo <i>World of Warcraft: The Burning Crusade</i>	138
Fig. 31	Imagem do jogo <i>God of War: Chaims of Olympus</i>	138
Fig. 32	Imagem do jogo <i>Final Fantasy XII</i>	139
Fig. 33	Imagem do jogo <i>Final Fantasy XII</i>	139

Sumário

Introdução	11
1. Reconhecendo e construindo o objeto	14
1.1. Delimitando o objeto	14
1.2. Discussão Teórico-metodológica	21
1.3. Sobre o conceito de juventude	29
1.3.1. Práticas culturais e os modos de ser jovem na contemporaneidade	34
1.4. Procedimentos Metodológicos	38
1.5. O campo	42
1.5.1. Os animencontros	43
1.5.2. Os sujeitos	45
2. Modos alteritários de ser jovem	53
2.1. <i>Gosto porque ele é completamente o oposto da minha pessoa!:</i> a alegria das alternâncias e reencarnações possibilitadas pela máscara	55
2.2. <i>Todo mundo pensa, pô, como eu gostaria de ser:</i> A representação do corpo traduzindo os valores de cada época	62
2.3. <i>Não, não é parecido comigo, não sou assim na vida real nem quero ser. Por isso eu jogo, entendeu?:</i> O avatar como possibilidade de experimentações	63
2.4. <i>Nesse jogo, por exemplo, tenho amigos que conheci por lá e ficaram meus amigos fora do jogo também:</i> Sociabilidades construídas sobre novas bases	65
3. Sensibilidades historicamente constituídas	70
3.1. A relação com a imagem	72
3.2. <i>Eu consigo dar conta, o computador que é meio lerdo, às vezes:</i> um sujeito multiplicado	77
3.3. <i>Parece que a gente vai tocar e que vai sair da tela:</i> um convite multisensorial	81
3.4. <i>O MSN é de lei, tem que ficar lá!:</i> As lógicas de conexão	85
4. Imersão e agenciamento	90
4.1. <i>[...] Porque é você ali, sabe... aquela coisa de primeira pessoa...:</i> mergulhando nos ambientes	91
4.2. <i>É simulador, então você interpreta aquele jogo [...] tem aquela coisa de você entrar no jogo:</i> Simulação e realidade virtual	95
4.3. <i>Bom, pra mim é fácil [...], qualquer jogo eu tô lá assim como se fosse o personagem principal ou então um dos que vai aparecer:</i> a vivência nos espaços híbridos	98
4.4. <i>[...] Não pode faltar interatividade! :</i> as exigências dos novos tempos	102
4.5. <i>Você controlar o seu personagem é uma coisa muito maneira mesmo!:</i> as oportunidades de agenciamento no mundo virtual	107
4.6. <i>Você entra, e é uma emoção tremenda!!!:</i> O prazer do mergulho	109
5. Jogos eletrônicos e narrativas: o que os jovens têm a dizer?	115
5.1. <i>Ah, se não tiver história não tem graça! :</i> a importância da narrativa	119
5.2. <i>[...] você vê, você escuta, você... você pode mudar o rumo:</i> agenciamento	

e interatividade como valores	123
5.3. <i>Eu costumo jogar ele várias vezes [...] fazendo um final diferente:</i> Narrativas eletrônicas como uma atualização das narrativas orais	128
5.4. <i>Jogo é pra isso, pra fugir do mundo real um pouquinho: a necessidade de contato com o mundo ficcional</i>	131
Considerações Finais	140
Referências Bibliográficas	144
Referências das Imagens	152

INTRODUÇÃO

“A tecnologia remete, hoje, não a alguns aparelhos, mas sim, a novos modos de percepção e de linguagem, a novas sensibilidades e escritas.”

(Jesús Martín - Barbero)

É com base nos estudos de Jesús Martín-Barbero, Néstor Garcia Canclini e Guillermo Orozco Gómez que busco situar as formas de percepção e constituição de subjetividades dos sujeitos considerando as mediações que os atravessam, sejam elas do domínio do particular, como família ou convicções religiosas, como daquelas provenientes de sua condição sócio-histórica. Assim, creio ser necessário contextualizar os modos de ver, de ler, de sentir, de se comunicar, de aprender ou se divertir dos sujeitos, diante de um mundo cada vez mais marcado por imagens, sons, possibilidades táteis e pelas formas híbridas de interagir com os diversos ambientes pelos quais transitamos, sejam eles físicos ou virtuais.

A maneira de perceber o mundo não está descolada dos diversos contextos pelos quais os sujeitos transitam e com os quais negociam sentidos, e também emerge nessas 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.

As previsões de analistas de mercado na área de Tecnologia da Informação e Telecomunicações apontam para um crescimento importante da América Latina com os gastos nesse setor e, principalmente, com os *gadgets* móveis, que representam 25,6% dos investimentos¹. Se em 2007 houve uma explosão do consumo de *notebooks*, celulares e TVs de tela plana, o impacto desse aumento deverá ser sentido através das demandas por conexões banda larga *wireless* e dispositivos mais poderosos. Esse fato, apesar dos enormes abismos econômicos entre os usuários dessas tecnologias no contexto da América Latina, reflete cada vez mais os novos modos de pertencimento que se estabelecem nas

¹ Informação obtida na matéria de André Machado, no suplemento INFO ETC do jornal O GLOBO, na edição do dia 21 jan. 2008.

sociedades contemporâneas, nas quais os jovens são parcela significativa. Mesmo sem o acesso possível o tempo todo, seus modos de subjetivação estão sendo constituídos a partir das relações com esses artefatos e das possibilidades inauguradas com seus usos.

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. Por isso busco nas falas dos 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.

A partir do contato com o campo, das observações e das entrevistas realizadas algumas categorias emergiram e se impuseram como roteiro para a estrutura desse estudo. Assim, no primeiro capítulo trago as informações que apresentam o estudo e que se constituem da seguinte maneira: a delimitação do objeto, o enfoque teórico-metodológico que embasa o estudo, o conceito de juventude que utilizo, os procedimentos metodológicos e a apresentação do campo.

No segundo capítulo o campo começa a aparecer para revelar as formas alteritárias de ser jovem nos contextos digitais dos jogos eletrônicos. Aqui é apresentada a idéia de multiplicidade identitária, as possibilidades de “ser” outro temporariamente e de inaugurar novas sociabilidades a partir da virtualidade.

O capítulo três discute as sensibilidades historicamente constituídas e apresenta, a partir das falas de jovens entrevistados, seus modos de perceber o mundo e atuar no seu entorno a partir dessas sensibilidades construídas na relação com a tecnologia.

No quarto capítulo as propriedades de imersão e agenciamento, ou seja, de poder entrar ou mergulhar nos ambientes digitais e as possibilidades de agir nesses ambientes através de suas características interativas, revelam-se como formas de constituição das subjetividades juvenis nos contextos contemporâneos.

O quinto capítulo traz as possibilidades de ler, produzir e vivenciar narrativas através dos jogos eletrônicos. Aqui é apontado um novo gesto de leitura, que depende da ação do jogador para poder se concretizar, a possibilidade de continuação das histórias no gesto do outro e também as características multisequenciais e multiformes das narrativas dos *games*.

As considerações finais aproximam as descobertas feitas durante o estudo às questões que remetem mais de perto à escolarização, tentando pensar a relação entre esses sujeitos juvenis, que se caracterizam como sujeitos culturais constituídos nesses novos contextos, e as práticas escolares. Sem pretender apontar caminhos ou revelar respostas conclusivas, o estudo intenta aproximar-se dos modos de constituir-se jovem no tempo presente para abrir a discussão sobre algumas questões que se apresentam para o campo da Educação no início do século XXI.

CAPÍTULO I

Reconhecendo e construindo o objeto

1.1 Delimitando o objeto

*Ê lá no mar,
Eu vi uma maravilha
Vi o rosto de uma ilha
Numa noite de luar. Êta luar
Lumiou o meu navio
Quem vai lá no mar bravio
Não sabe o que vai achar*

Lenine/Bráulio Tavares

Foi com o espírito aberto de quem se lança a uma aventura sem saber o que vai encontrar que me entreguei ao desafio de entender a relação de jovens com um dos artefatos tecnológicos de seu tempo – os jogos eletrônicos². Nessa trajetória, muitas luzes iluminaram meu navio e me ajudaram a enxergar melhor no meio da escuridão, principalmente aquelas que vieram das vozes dos jovens que conheci ao longo desse estudo.

Meu interesse pelo jovem e suas práticas culturais vem da atividade profissional que motivou meu contato com estudantes do segundo segmento do ensino fundamental. Durante 10 anos, fui professora de artes e por quatro anos assumi a coordenação de uma escola particular do Município de Macaé, Rio de Janeiro. Sempre me inquietei com a desvalorização - por parte de professores, coordenadores e direção das escolas onde trabalhei - das novas mídias e das práticas culturais que elas ensinam nos jovens. Especialmente nos últimos anos, quando trabalhei em uma escola que apresentava uma proposta diferenciada, que se propunha a entender as relações dos jovens com os novos artefatos tecnológicos, a valorizar as construções subjetivas dos alunos e a formação de

² É necessário fazer aqui uma diferenciação da nomenclatura apresentada nesse estudo que utilizará preferencialmente “jogos eletrônicos” ou “games” para se referir às práticas investigadas e não a videogames. Isto porque o termo videogame está relacionado aos aparelhos de jogos que são conectados à televisão e não ao jogo em si, que considera também as práticas no computador e via Internet.

professores preocupados com a educação dos novos sujeitos e suas demandas. Ainda assim, esbarrávamos numa atitude alarmista em relação ao futuro cultural desse aluno que ouve, vê, lê e joga o que “a mídia lhe impõe”, sem refletir criticamente sobre esses artefatos. Para isso, professores atentos empenhavam-se ao máximo em “abrir-lhes os olhos”.

Talvez esteja exagerando no meu relato, mas a essência do fato não está muito longe disso e, mesmo com as melhores intenções, hoje tenho a certeza de que muitas vezes nós é que tentamos impor a esses jovens nosso modelo do que é bom culturalmente, deixando de ouvir suas vozes. Eu me incluo nessa atitude, pois, mesmo intuindo o contrário, não consegui mudar o rumo dos acontecimentos ou a convicção dos outros professores. Ainda que incluísse nos estudos e produções alguns elementos do universo cultural trazido pelos jovens para o contexto escolar, não havia uma mudança de postura em relação ao *novo*³ e às novas mídias.

Não desconsidero a importância do discernimento crítico ou aclamo a aceitação indiscriminada de tudo o que é produzido para o mercado de entretenimento, mas não posso condenar aquilo que não conheço pelo simples fato de desconhecê-lo.

Parece estranho que uma professora de artes, afeita aos fazeres manuais, apaixonada por papéis, lápis, tintas e livros começasse a se preocupar e a se ocupar com as novas formas expressivas digitais e virtuais, reconhecendo-as como possibilidades extremamente ricas e não como lixo da cultura contemporânea.

Foi também observando jovens - agora já um pouco maiores - que trabalhavam com os meios informáticos e que já haviam sido criados dentro de uma lógica onde os multimeios se configuram como realidade, que pude perceber a fluência com a qual eles lidam com todos esses “canais” simultaneamente, estabelecendo redes de significados e desenvolvendo habilidades que lhes garantem um lugar de protagonistas e não de espectadores no mundo contemporâneo. Longe de serem jovens alienados, “cooptados pela mídia que idiotiza”, são pessoas com uma grande capacidade de estabelecer relações entre os conhecimentos adquiridos e as informações obtidas, com facilidade para se relacionar com outras pessoas, dotados de senso crítico, humor e criatividade.

³ A concepção de “novo” já está aqui comprometida com uma visão carregada de sentidos produzidos por sujeitos pertencentes a gerações e contextos diferenciados. Será que aquilo considero como novo pode ser caracterizado como novo por jovens que nasceram imersos nas lógicas constituídas a partir do desenvolvimento tecnológico da contemporaneidade?

Ao entrar em contato com autores como Néstor Garcia Canclini, Jesús Martín-Barbero e Guillermo Orozco Gómez, pude compreender a importância das mediações na construção da cultura e encontrei alternativas para encarar os jovens como produtores e não apenas consumidores inadvertidos da chamada cultura de massa. Entender os sentidos que eles produzem sobre os artefatos culturais de seu tempo com base nas mediações, passou a me interessar como pesquisadora e, principalmente, como educadora.

Em suas relações cotidianas, atravessadas por diversas instituições, modos de percepção e, sobretudo, pelos contextos fragmentados e multitemporais da contemporaneidade, os jovens encontram na hibridez cultural que os constitui, subsídios para significar seu entorno.

Assim, examinar os vínculos estabelecidos com os meios de comunicação de massa e com as tecnologias informáticas é importante para compreender as gerações que cresceram dentro das lógicas do dito “mundo globalizado”. Se não, “*como vamos entender essa nova e enorme mestiçagem que há entre as culturas orais da maioria e as culturas da modernidade vindas pelo videogame, pelo videoclip, pela música do vídeo etc., com que os jovens de qualquer classe social, hoje, têm grande empatia?*” (Martín-Barbero, 2002, p.50).

O jovem que cresce manipulando o controle remoto da TV, o *joystic* dos jogos eletrônicos, o *mouse* do computador ou o teclado do aparelho celular é formado num universo em que fragmentação, velocidade e, sobretudo, interatividade são palavras-chave para definir sua subjetivação. Suas formas de estar no mundo incluem os diversos ambientes virtuais a que ele tem acesso – onde é possível assumir personalidades diferentes, bastando para isso, mudar de *nick* (apelido) ou experimentar as máscaras virtuais possibilitadas pelos avatares. Ele encontra na linguagem multimídia do computador seu segundo idioma e transita por “janelas” e “telas” com uma desenvoltura que não é aprendida nem exercitada nos bancos escolares, mas construída nesses espaços dominados pelos códigos digitais.

A lógica que se estabelece e já faz parte do imaginário (ao menos nos grandes centros), não está restrita aos sujeitos que têm acesso às novas tecnologias. “*Os gregos foram obrigados, pelo estágio de sua técnica a produzir valores eternos*”, nos ensina Benjamin (1994, p. 175), e é buscando amparo nessa idéia, que me arrisco a dizer que a

rapidez, a conectividade, as lógicas multissequenciais⁴ e multiformes, a interatividade e os modos de agenciamento são valores do tempo presente, mesmo para aqueles que, aparentemente, não façam uso freqüente de computadores, videogames, celulares e televisores de última geração.

Da mesma forma, a relação entre real e virtual está presente nas vidas dos sujeitos, sem que eles se dêem conta desses conceitos e de como a virtualidade interfere em suas vidas. Considero aqui que o virtual não se opõe ao real, mas está inserido no que chamamos de real e amplia a noção de realidade no cotidiano das sociedades complexas. As possibilidades virtuais fazem parte de nossas existências, de nossas ações e pensamentos, mesmo que não estejamos conectados a computadores ou participando de comunidades virtuais. São as infinitas possibilidades que se colocam à nossa disposição quando, por exemplo, procuramos por determinada fotografia e consideramos encontrar essa foto em livros, revistas ou jornais, sejam eles físicos ou em seus similares digitais.

Também o tempo revela um caráter “construído” de produto cultural (Melucci, 1997), tornando-se descontínuo, múltiplo e não mais natural. É um tempo que admite a fusão de épocas, a reconstrução de fatos, a retomada de caminhos interrompidos. Um tempo flexível aos desejos e interferências dos sujeitos interatores, às possibilidades industriais e às demandas sociais em geral.

Nesse contexto, os espaços são igualmente híbridos e construídos, permitindo que a relação entre pessoas de diferentes e distantes regiões geográficas seja íntima, diária e instantânea, assim como é possível que os sujeitos ocupem diversos lugares, em diferentes dimensões, sem sair de suas casas. A mobilidade e a diversidade permitem também aos sujeitos experimentar e assumir diversos papéis e estabelecer novas formas de se relacionar com o outro.

Se *“Nos últimos anos, as mudanças de identidades, sob o impacto cultural do computador conectado à Internet, parecem ter dado lugar a uma busca empenhada em entender e dar sentido aos mecanismos da vida real e virtual”* (Garbin, 2003), essa busca passa certamente pela tentativa de entender o sujeito juvenil, constituído nesse novo cenário, a partir de suas práticas culturais que hoje dão significado e constituem seus

⁴ Janet Murray (2003, p.10), prefere os termos “multisequencial” e “multiforme” ao invés de “não-linear” para designar as formas narrativas (comuns nos games) que podem ser seguidas de maneiras diferentes dentro de um arranjo fixo ou aquela na qual múltiplas versões podem ser geradas a partir de uma mesma representação.

modos de perceber o mundo e de atuar sobre ele, construindo novas culturas que irão determinar os modos de subjetivação das gerações que virão.

De acordo com Melucci (1997) “*Os jovens, como agentes sensíveis e perceptíveis da cultura contemporânea, expõem as complexidades das sociedades e das relações que se estabelecem nesses contextos, desafiando adultos a entender e reconhecer as mudanças, estejam elas aparentes ou não*”. É, portanto, relevante o estudo das experiências culturais juvenis para que as sociedades possam produzir um pensamento sobre as transformações que já ocorreram e que estão em curso, definindo novos paradigmas, determinando comportamentos e nos desafiando a acompanhar essas mudanças e contribuir para a construção de um mundo com menos barreiras sociais, econômicas, culturais.

Elizabete Garbin (2006, p.201) observa que as experiências sociais dos jovens são expressas coletivamente e se dão, principalmente, no tempo livre ou nos interstícios da vida institucional (família, escola, trabalho). As formas de entretenimento são, desta maneira, modos de constituir as subjetividades na relação com agentes lúdicos, assim como através de seus pares. Nessa perspectiva, os jogos representam espaços de experimentações das relações com a tecnologia, com o novo sensório, com as redes sociais e com novas formas narrativas que surgem a partir do aparecimento e da utilização dos aparatos digitais.

O jovem de hoje não lê nem brinca como antigamente. Mas ele lê e brinca de formas diferentes. De acordo com Filomena Moita (*online*) um dos artefatos audiovisuais mais presentes hoje na vida de crianças e jovens, os jogos eletrônicos, aparentemente “*pairam acima das tradições culturais locais, na medida em que buscam uma padronização definida em escala global que parece por fim a antigas formas lúdicas de brincadeiras de fundo de quintal (...)*” traduzindo, portanto “*a desterritorialização das culturas lúdicas (...)*”. A preocupação com essa “globalização” dos artefatos culturais desperta paixões e atitudes alarmistas que prevêm o fim das culturas locais. Na contramão deste pensamento Hermano Vianna (1999) ensina que para sobreviver, as tradições precisam ser renovadas, precisam circular. Em relação às brincadeiras folclóricas e populares ele declara:

É preciso circular, fazer circular, inventar novas conexões. Essas conexões não estão presas necessariamente ao espaço “nacional”. (...) O elemento que fortalecerá determinada brincadeira pode ser proveniente da cultura pop americana, por exemplo. Como é o caso da Folia de Reis carioca, que ganhou novo fôlego por causa da popularidade dos bailes funk e da iconografia *heavy-metal*. A

garotada quer ser palhaço de folia porque os grupos de palhaços se ligaram às galerias dos bailes, e nas suas “fardas” de palhaço acabaram entrando símbolos da Nike, Adidas, fotos retiradas da capa do último *Iron Maiden* e até uma folha estilizada de maconha, bem ao estilo da família *Hemp* (Vianna, 1999).

Assim, os jovens reinventam e re-significam suas tradições. Eles se comunicam e entendem o mundo de maneiras diversas daquelas das gerações que os antecederam, pois os contextos culturais, sociais, econômicos e tecnológicos não são iguais aos de trinta anos atrás. Pensando bem, nem de vinte anos, ou dez,... A rapidez das mudanças é tamanha que o que era novidade tecnológica no ano passado, hoje já está sendo ultrapassado sem nem ao menos ter sido usufruído por toda a população e explorado em todo o seu potencial.

“*Estamos sendo alfabetizados no mundo dessas novas ferramentas e não sabemos as oportunidades que nos aguardam*”, afirmou Hermano Vianna em palestra recente⁵. Ainda não exploramos o que temos em mãos e só podemos vagamente prever o que os aparatos tecnológicos vão nos proporcionar em termos de comunicação, educação e entretenimento, para não mencionar outras áreas. Somos, hoje, colocados diante de outras configurações de tempo e espaço com as quais vamos aos poucos nos acostumando, e que tanto refletem como demandam formas de pensar e de comunicar de acordo com as novas lógicas contemporâneas.

A escola, por sua vez, precisa estar atenta para não repetir exaustivamente o mesmo modelo praticado há anos, sem tomar conhecimento das transformações ocorridas na sociedade e no universo cultural dos jovens que a frequentam. Caso contrário corrobora para a idéia de ser esse lugar “*aonde se chega com vontade de ir embora*”, nas palavras de Jéssica, uma das jovens por mim entrevistada. Se as constituições de identidade e de cidadania precisam ser repensadas diante dos novos arranjos sociais, culturais e econômicos, como aponta Néstor García Canclini (2005, p.138), é necessário conhecer e entender os fatores que operam mudanças e que passam inevitavelmente pelas práticas culturais.

Jobim e Souza e Gamba Júnior (2002) discorrendo sobre o confronto de gerações nas práticas de leitura e escrita, ressaltam a importância de atualizarmos nossos conceitos sobre essas práticas, considerando o momento da sociedade informacional e incorporando *o novo* como transformação de subjetividade. Os autores atentam para o abismo de

⁵ Palestra proferida no Ciclo de Debates *A Teatralidade do Humano*, promovido pelo Centro Cultural Telemar, Rio de Janeiro, no dia 06/02/2007.

gerações que se concretiza em sala de aula, tendo “*de um lado o professor, com sua história e sua temporalidade inscrita em modos particulares de leitura, formados a partir de sua inserção acadêmica e profissional, de outro lado, o aluno, representando o novo trazido por sua geração e pela cultura já modificada que a permeia*” (Jobime Souza e Gamba Júnior, p. 109). Entender e situar esse conflito é fundamental para aproximar esses atores no cenário educacional e encontrar alternativas que os ajudem a significar as experiências vividas dentro dos contextos educacionais. Os autores citam ainda Martín-Barbero para discutir que o uso da tecnologia não deve apenas reproduzir antigas formas de ensino-aprendizagem com novos instrumentos, mas deve representar um novo modo de inserir a educação nos processos de comunicação da sociedade, e afirmam que a revolução tecnológica nos traz o desafio de compreendermos que “*estamos diante do surgimento de uma outra cultura, que exige de nós uma adaptação nos modos de ver, de ler, de pensar e de aprender*” (id. ibid., p.110), sem descartar a cultura letrada, porém incorporando as culturas orais e audiovisuais.

Creio que o gesto de reposicionar nosso olhar sobre as práticas juvenis, considerando as formas pelas quais se constituem as identidades e subjetividades a partir de sua relação com os artefatos culturais de seu tempo, irá determinar a eficácia dos projetos educativos para os próximos anos.

Assim, entendendo que as práticas dos jogos eletrônicos evidenciam os novos sensoriais construídos na relação com os artefatos tecnológicos; as sociabilidades que emergem das e nas relações dos grupos juvenis (aconteçam estas relações em ambientes físicos ou virtuais); os novos vínculos estabelecidos com os artefatos culturais e as formas narrativas (onde prevalece a interatividade, através das possibilidades de imersão e agenciamento); e concebendo os jovens como sujeitos ativos no que concerne à recepção, apresento neste trabalho os resultados do estudo que desenvolvi, tomando por objeto as relações de jovens com os jogos eletrônicos. A escuta atenta a suas falas me ajudaram a conhecer as subjetividades e os modos de constituição dos sujeitos juvenis nas sociedades complexas da contemporaneidade.

Que sentidos são produzidos pelos jovens a partir de sua relação com os artefatos tecnológicos, que lhes permitem “entrar” nos ambientes virtuais, relacionando-se com objetos virtuais e vivenciando outras experiências diferentes daquelas apresentadas nos universos físicos? De que maneira as possibilidades de experimentar “outras peles”, a partir de diversos personagens e avatares que assumem nos jogos e ambientes digitais,

influi na sua relação com o outro? De que maneira a tecnologia, como extensão dos sujeitos, amplia sensibilidades e percepções e os constitui sujeitos nas sociedades contemporâneas? Como os jogadores interagem com as narrativas dos jogos eletrônicos? Como se sentem ao poder interferir na trama? Como se sentem ao poder voltar à mesma história percorrendo um outro caminho? De que maneira a lógica das “diversas possibilidades” reflete ou influencia suas maneiras de viver e pensar? De que maneira os jogos eletrônicos suprem a necessidade dos jovens de viver experiências através das narrativas? Essas são as perguntas que a convivência com jovens jogadores de videogames foi me permitindo delinear como questões norteadoras do estudo. E as respostas que trago para elas, longe de conclusivas, constituem-se numa tentativa de aproximação a uma das dimensões do complexo universo cultural juvenil. Tendo em vista que essa aproximação foi ensaiada do âmbito de um programa de pós-graduação em educação, meu objetivo com ela foi trazer possíveis contribuições para a escola repensar sua tradição de ignorar o papel instituinte das gerações mais novas.

1.2. Discussão Teórico-metodológica

“A vida cotidiana é o lugar em que os atores sociais se fazem visíveis do trabalho ao sonho, da ciência ao jogo”

Jesús Martín-Barbero

Para pensar as questões que o contato com o campo me trouxe, procurei auxílio nas idéias de Jesús Martín-Barbero, Nestor García Canclini e Guillermo Orozco Gomez sobre a recepção e o consumo, buscando no diálogo com esses autores possibilidades de interpretar a empiria na perspectiva da alteridade.

Martín-Barbero (2006a, p.291) aponta que as teorias críticas, preocupadas apenas com a ideologia da mensagem (e seus efeitos maléficos), deixam de lado as práticas cotidianas, consideradas insignificantes e até mesmo um obstáculo para a tomada de consciência dos sujeitos. Assim, o poder influenciador da mensagem deixaria o receptor imobilizado, passivo diante da força manipuladora dos meios massivos. Essa idéia começa a ser questionada a partir de estudos feitos nas décadas de 1980 e 1990, principalmente sobre a recepção televisiva entre crianças e jovens, que apontam para diferentes modos de apropriação cultural dos meios e das mensagens, indicando uma atitude ativa do receptor.

Assim, o autor (2002) propõe uma ruptura com o modelo condutivista e com a idéia do receptor como vítima e sujeito manipulável, observando a relevância de se levar em conta as mediações históricas, sociais e culturais que se interpõem entre o emissor, a mensagem e o receptor.

Comecei investigações sobre como as pessoas se comunicavam numa feira de bairro e como se comunicavam num supermercado, a diferença de como se comunicavam num cemitério mais popular e num cemitério dos jardins. (...) Era muito mais importante estudar o que acontecia na igreja aos domingos, nos salões de baile, nos bares, no estádio de futebol. (...) Não podíamos entender o que o povo fazia com o que ouvia nas rádios, com o que via na televisão, se não entendíamos a rede de comunicação cotidiana. (Martín-Barbero, 2000, p.153).

A relativização da influência dos meios passou a exigir um olhar do pesquisador que contemple variáveis como família, escola, trabalho, níveis sócio-econômicos, gênero, etnia, entre outros fatores que determinam a negociação de sentidos do receptor. Estas variáveis revelam a importância de se observar o “lugar de onde” esse sujeito recebe as mensagens. De que maneira o que se fala na igreja, na mesa do jantar com a família, no jogo de futebol com os amigos, no bate-papo informal nas calçadas ou nos ambientes de trabalho, irá influenciar a maneira como cada um recebe e dá significado às mensagens dos meios massivos?

Martín-Barbero (2000) aponta que *“entre o estímulo e a resposta há um espaço de crenças, costumes, sonhos, tudo o que configura a cultura cotidiana”* (p.154), que determina o espaço de mediações. As características sócio-estruturais e culturais dos indivíduos configuram, desta forma, as audiências e indicam que *“os receptores não comparecem vazios à relação com os emissores, meios e mensagens”* (Fernandes, 2003). Sob essa perspectiva, a cultura configura-se como espaço privilegiado do estudo da constituição dos sujeitos, pois é nele que emergem as mediações que ocorrem a partir de negociações com os diferentes referenciais que os estruturam. Assim, a maneira como as audiências significam as mensagens depende da sensibilidade que é construída culturalmente e socialmente.

É essa perspectiva de cultura, entendida como aquilo que emerge no cotidiano, que utilizo para entender de que maneira os jovens negociam sentidos e constroem suas subjetividades. Pensar os sujeitos a partir de uma concepção de cultura que está ligada *“às suas crenças, aos valores que orientam sua vida, à maneira como é expressa sua memória,*

os relatos de sua vida, suas narrativas e também a música, atividades como bordar, pintar [...]” (Martín-Barbero, 2000, p.157), ou ainda a relação com os artefatos tecnológicos que fazem parte de seu cotidiano e de suas práticas. Dessa maneira, a utilização do plural “culturas” se faz necessário para expressar a diversidade em função das especificidades das mediações.

Martín-Barbero (2002) chama a atenção para o fato de que é preciso pensar e significar a recepção em relação às mediações que se fazem presentes hoje nos cenários de fragmentações sociais e culturais e nas novas relações como o tempo. Pensar nos “destempos”, segundo o autor, é uma questão que se impõe para a investigação da recepção, desfazendo a concepção progressista de história e, ainda mais, de uma única história. Considerar essa nova sensibilidade, envolvendo a multiplicidade e heterogeneidade da temporalidade, indica uma nova concepção de história que não oponha tradição e modernidade. “*Não há mais o passo da tradição à modernidade como se não houvesse aspectos absolutamente contraditórios, mas sim formas de articulação entre diversos processos de modernidade e tradição*” (id. *ibid.*, p.44).

Da mesma forma, ele propõe pensar as mediações a partir da reorganização social na contemporaneidade. Reorganização que passa pelos fragmentados modos de agrupamento dos sujeitos, pelas novas relações entre os espaços públicos e privados, pelas redefinições dos sentidos de fronteira ou território.

A constituição das identidades se desenha num cenário de intercâmbio entre o individual e o coletivo, entre tradição e atualização, entre local e global, e na contemporaneidade, cada vez mais, o conceito de identidade cultural fixa, imutável, algo com que se nasce e se carrega da mesma maneira pelo resto da vida, vem dando lugar a outros tipos de olhares que levam em conta a exposição a outras culturas e experiências vividas pelos sujeitos no contexto da chamada “pós-modernidade”.

Canclini (2006) observa que os contextos contemporâneos marcados por uma interpenetração industrial, tecnológica, financeira e cultural não podem mais ser analisados com base em uma polarização dominantes/dominados como se fazia na modernidade, já que o modelo do imperialismo econômico “*é insuficiente para entender as atuais relações de poder*” (id. *ibid.*, p.310). Estas se tornam mais complexas, incorporando diversos fatores como os fluxos de imigrantes ou as indústrias transnacionais que deslocam as forças de dominância.

Sob essa perspectiva, as construções culturais nacionais que antes se ancoravam nos limites definidos da concepção de nação e de etnia passam agora a ser redesenhadas em novos espaços/tempos de uma época globalizadora, *“em que a cidade não se constitui apenas pelo que acontece em seu território, mas também pelo modo como migrantes e turistas, mensagens e bens procedentes de outros países a atravessam”* (Canclini, 2005, p.90).

O movimento de desterritorialização, que marca a atualidade, pelo qual o local relaciona-se com o global de forma híbrida, é reconhecido por Canclini (2005) que considera, entretanto, que as culturas locais não morrem, mas redefinem suas fronteiras em dimensões multimídias e multicontextuais:

Vivemos um tempo de fraturas e heterogeneidade, de segmentações dentro de cada nação e de comunicações fluidas com as ordens transnacionais da informação, da moda e do saber. Em meio a essa heterogeneidade encontramos códigos que nos unificam, ou que ao menos permitem que nos entendamos. Mas esses códigos compartilhados são cada vez menos os da etnia, da classe ou da nação em que nascemos. Essas velhas unidades, na medida que subsistem, parecem se reformular como pactos móveis de leitura dos bens e das mensagens. Uma nação, por exemplo, a essa altura é pouco definida pelos limites territoriais ou por sua história política. Sobrevive melhor como uma comunidade hermenêutica de consumidores, cujos hábitos tradicionais fazem com que se relacione de um modo peculiar com os objetos e a informação circulante nas redes internacionais. (p. 67)

As culturas nacionais, agora atravessadas por imagens e mensagens diferentes daquelas originalmente locais, não se rendem a uma cultura “externa”, mas se transformam através do modo com que os sujeitos refazem suas subjetividades, incorporando o global a partir de seus costumes tradicionais. O imaginário sobre a concepção de identidade nacional, baseado na premissa de povo “original” e de cultura “pura”, reflete o desejo por uma unificação em torno da idéia de povo que não considera as diferenças individuais e as que ocorrem entre os grupos existentes no interior dos locais nacionais. Esta representação idealizada mostra-se frágil diante das realidades híbridas culturais das nações modernas (Hall, 2002, p.50-65).

Não é mais tão fácil reconhecer as origens das culturas, visto que os referenciais se misturam, se fundem, e não se pode mais apontar que esta ou aquela manifestação pertence a um determinado povo ou mesmo a um segmento da sociedade. O funk carioca, por

exemplo, além de ser produto de uma mistura entre a realidade das favelas nacionais e a cultura negra norte-americana, nos últimos anos vem invadindo indiscriminadamente tanto os bailes de periferia quanto as *boites* e os salões das classes mais abastadas. São as negociações que se estabelecem e que confirmam as formas culturais híbridas dentro das quais nos constituímos. As novas redes de relações criadas dentro da lógica global permitem estabelecer um diálogo entre os costumes tradicionais e as culturas antes chamadas “estrangeiras”. Ao apontar a relação entre tradição e cultura, Stuart Hall (2003, p.44) afirma: “*Não é uma questão do que as tradições fazem de nós, mas daquilo que nós fazemos das tradições*”.

Sob essa perspectiva, e admitindo a premissa de que cultura não pode ser pensada desvinculada do contexto social, não parece possível definir identidade cultural na contemporaneidade sem posicioná-la diante dos novos fluxos globais que caracterizam as sociedades. Assim, romper com o paradigma da cultura “intocada” é fundamental para entender os sujeitos dos novos tempos. Os localismos surgem de dentro do contexto global, não como cópia deste, mas transformados pelas interações ocorridas nos novos espaços/tempos. É importante observar que, como aponta Canclini (2005, 2006), esses processos não ocorrem de forma harmoniosa, mas pressupõem tensões.

Não se pode desconsiderar as relações de poder que se estabelecem nos processos de dependência ou subordinação das lógicas imperialistas e coloniais que, ainda hoje, definem os lugares ocupados pelos blocos de países no cenário mundial. Os efeitos de um mercado que tenta homogeneizar os costumes são encontrados em todas as partes do mundo, mas é possível reconhecer também processos de descentramento dos modelos ocidentais que, de certa maneira, negociam as novas formas de pertencimento do local no global.

Da mesma forma, não é possível desprezar as desigualdades estabelecidas através da nova lógica do consumo. Se “*Não há mais fronteiras naturais nem lugares óbvios a ocupar*”, de acordo com Bauman (1999, p.85), é preciso observar que, como aponta o autor, isso acontece de forma desigual, colocando em situações opostas, mas inter-relacionadas, aqueles que têm acesso a uma mobilidade física e virtual e aqueles que são excluídos desse processo.

Martín-Barbero (2002) adverte que não se pode desligar o estudo da recepção dos processos de produção, que é preciso evitar o idealismo de não considerar a concentração econômica dos meios. Assim, não se pode cair nos extremos que têm de um lado a visão

pessimista que pensa a emissão como algo totalmente programável e o receptor como vítima indefesa, e por outro a visão idealista que desconsidera as ideologias de produção. Faz-se necessário estabelecer um novo modo de ver a recepção e o consumo como um processo de interação, de negociação de sentidos.

Canclini (2005, p.30) indica que as identidades não mais se definem por essências a-históricas, mas se configuram no consumo e “*dependem daquilo que se possui, ou daquilo que se pode chegar a possuir*”. Entendendo aqui que conhecer também é uma forma de possuir (Canclini, 2006, p.303), a possibilidade de acesso às informações e ao conhecimento estabelece desigualdades significativas entre sujeitos de uma mesma “nação”. Porém, o conceito de *descolecionamento* trazido por Canclini (ibid.) aponta na direção de um encurtamento das distâncias entre o que é produzido e consumido pelas camadas populares e economicamente menos favorecidas e por aqueles que têm acesso à chamada cultura tradicional⁶. Nos museus, obras de artistas consagrados estão lado a lado com objetos artesanais e instalações performáticas que desmancham a idéia de “objetos colecionáveis”. Da mesma forma, livros, artigos de jornais e revistas e páginas da Internet são referências tanto para escritos acadêmicos como para pesquisas movidas por interesses mais cotidianos. Além disso, o acesso aos bens culturais, facilitados pelas novas tecnologias, permite que o indivíduo contemporâneo transite por universos anteriormente separados por fronteiras rígidas e se aproprie desses bens, construindo, assim, suas identidades. Esse trânsito fluido pode ser bem observado nas culturas juvenis.

As gerações mais jovens, nascidas e criadas dentro das novas estruturas de espaço/tempo, constituem suas identidades a partir dos sentidos que produzem sobre os artefatos culturais de seu tempo. Considerar as relações estabelecidas com os meios de comunicação de massa e com as tecnologias informáticas é, portanto, importante para que se possa compreender o jovem nesse início de século XXI. Martín-Barbero (2004) identifica na descontinuidade do “eterno presente” vivido na contemporaneidade, um fluxo de imagens e informações que originam indivíduos permanentemente conectados em redes, além dos saberes, que agora escapam “*dos lugares sagrados que antes o continham e legitimavam e das figuras sociais que detinham e administravam*” (Martín-Barbero, 2003). Sendo assim, os indivíduos influenciados pela cultura ocidental marcada pela fragmentação, sofrem, “*cada vez mais, uma constante instabilidade sobre sua identidade e*

⁶ Cultura tradicional é entendida aqui como legado da humanidade.

uma fragmentação da subjetividade” (Martín-Barbero, 2003), uma vez que suas referências e seus modos de pertencimento nessa sociedade são múltiplos.

É possível afirmar que atualmente vivemos “*numa sociedade audiovisual, narrativa em imagem-som que comporta o que se convencionou chamar de currículo cultural*” (Moita, *online*) que determina nossa maneira de pensar, agir, sentir e aprender e influencia os modos de percepção e de conhecimento dos sujeitos sobre si mesmos, sobre os outros e sobre o mundo.

Para abordar as lógicas de uso, Martín-Barbero (2006a) aponta que é preciso “*re-situar sua problemática no campo da cultura: dos conflitos articulados pela cultura, das mestiçagens que tecem e dos anacronismos que a sustentam, e por fim, do modo com que a hegemonia trabalha e as resistências que ela mobiliza, do resgate, portanto, dos modos de apropriação e réplica das classes populares*” (p. 302).

A mudança em relação ao uso dos meios altera também o *sensorium* individual e coletivo, abrindo espaço para novas percepções que são adquiridas pelo uso dos artefatos tecnológicos e que se manifestam, por exemplo, na cultura da imagem, do instantâneo, do simultâneo que atravessam os sujeitos e transformam suas sensibilidades.

A percepção, recriada a partir do uso, constitui-se como mais um dos tipos de mediações apontados por Orozco Gómez (2002). Discorrendo sobre a relação entre audiências, televisão e educação, o autor afirma que as audiências definem, à sua maneira, o significado de diversos programas televisivos e da própria televisão, alterando os significados originalmente propostos por produtores e emissoras, o que aponta para a importância das mediações nessas apropriações. Ele exemplifica com resultados de uma pesquisa realizada no México, na qual os sujeitos entrevistados expressaram que a principal função da televisão comercial era informar e não divertir ou entreter, como era de se esperar, enquanto em outra pesquisa os programas jornalísticos foram identificados como “entretenimento”. Essa transgressão de sentidos resulta de uma série de ações, circunstâncias e costumes que estruturam cada sujeito como ser social, situado espacial e temporalmente.

Desta forma, entendo que os sujeitos do presente estudo não são passivas vítimas das ideologias de produção da indústria cultural, mas são indivíduos atravessados pelos diversos fatores sócio-culturais que os estruturam como seres. São sujeitos sociais, inseridos em diversos grupos, que interagem nos contextos por onde transitam, sejam eles

ambientes físicos ou virtuais e produzem, assim, sentidos próprios sobre os produtos e as mensagens massivas.

Para considerar as constituições de subjetividades dos jovens na contemporaneidade apoio-me também em Guattari e Rolnik (2007). Segundo os autores os modos de subjetivação dos sujeitos são construções sociais vividas por indivíduos em suas existências particulares. Dessa forma, os fenômenos de expressão social não são uma somatória das subjetividades individuais, mas “*ao contrário, é a subjetividade individual que resulta de um entrecruzamento de determinações coletivas de várias espécies, não só sociais, mas econômicas, tecnológicas, de mídia e tantas outras*” (Guattari; Rolnik, 2007, p.43).

De acordo com os autores (ibid.), a subjetividade não se situa no campo individual, mas é produzida por agenciamentos coletivos. Assim, não é possível situar a construção de subjetividade em fatores isolados como aqueles econômicos, midiáticos, tecnológicos, ou ainda em sistemas de percepção, de afeto, de valor, mas num entrecruzamento de várias instâncias.

Guattari não contrapõe as relações de produção econômica às de produção subjetiva, mas assume que elas estão interligadas e dependem do campo social. O autor traz o conceito de subjetivação capitalística, que representaria “*sistemas de conexão entre as grandes máquinas produtivas e as instâncias psíquicas*” (id, ibid, p.35), que interferem na maneira de perceber o mundo e de atuar nele. Ele, porém, não incentiva uma visão maniqueísta nem sugere que os sujeitos estejam aprisionados dentro de uma camisa de força, passivos e dominados pela produção econômica. Aponta que há brechas no sistema de subjetividade dominante através dos processos de singularização. Estes se caracterizam por serem automodeladores e desencadearem modos de se reapropriar dos componentes da subjetividade numa relação de expressão e criação.

A partir do momento em que grupos adquirem essa liberdade de viver seus processos, eles passam a ter uma capacidade de ler sua própria situação e aquilo que se passa em torno deles. Essa capacidade é que vai lhes dar um mínimo de possibilidade de criação e permitir preservar exatamente esse caráter de autonomia tão importante. (Guattari; Rolnik, 2007, p.55)

Assim, as linhas ou “rotas de fuga”, que constituem esses processos de singularização, não descartam a produção inconsciente de subjetividade, mas permitem aos

sujeitos e grupos criar seus próprios modos de referência e suas cartografias, produzindo os espaços de criação ao invés de reprodução da subjetividade dominante

O processo de singularização da subjetividade se faz na associação de dimensões de diferentes espécies. O que Guattari chama de processos de singularização “*é algo que frustra os mecanismos de interiorização dos valores capitalísticos*” (Guattari; Rolnik, p. 55) e que “*tem a ver com a maneira como, em princípio, todos os elementos que constituem o ego funcionam e se articulam [...]*” (p. 81), mas não está relacionado a uma dimensão individual, mas sim coletiva.

Quando vivemos nossa própria existência, nós a vivemos com as palavras de uma língua que pertence a cem milhões de pessoas; nós a vivemos em um sistema de trocas econômicas que pertence a todo um campo social; nós a vivemos com representações e modos de produção totalmente serializados. No entanto, viveremos e morreremos numa relação totalmente singular com esse cruzamento. (id. *ibid.*, 2007, p 80)

Os autores aponta ainda que o traço comum entre os processos de singularização é um devir diferencial que se expressa por uma determinada maneira de desejar e por uma maneira dos indivíduos e dos grupos entenderem suas existências. Penso poder estabelecer aqui uma ponte de contato entre essas maneiras de desejar e entender as próprias existências, que se dão nos cruzamentos de diversas instâncias da vida dos sujeitos, com a idéia de mediação, ou seja, que as subjetividades são construídas a partir dos diversos fatores que atravessam os sujeitos em suas existências.

1.3. Sobre o conceito de juventude

“[...] los jóvenes no representan una categoría unívoca. La juventude es una categoría construída culturalmente, no se trata de una ‘esencia’ y, em tal sentido, la mutabilidad de los criterios que fijan los límites y los comportamientos de lo juvenil, está necesariamente vinculada a los contextos sociohistóricos, producto de las relaciones de fuerza em una determinada sociedad” (Reguillo, 2003, p.104)

Assim, Rossana Reguillo e diversos outros autores entendem que juventude não pode ser definida por delimitações biológicas ou etárias, mas se constitui nos contextos de onde emerge e está inserida, tomando faces próprias em diferentes tempos históricos, grupamentos sociais e culturais. É, portanto, uma categoria socialmente produzida.

A esse respeito Carrano (*online*, a) afirma:

Não acredito ser possível falar em sociologia da juventude sem buscar compreender o social que constitui e é constituído pelas diferentes juventudes, O que chamamos de juventude não existe em abstrato. Os jovens são sujeitos de um processo histórico concreto no qual há pesos, medidas, densidades, cores, cheiros, formas e conteúdos específicos.

Sposito (1997) aponta que a primeira questão que se apresenta nas investigações sobre jovens é a própria definição da categoria juventude. A autora observa que os critérios que tentam definir juventude são, eles mesmos, históricos e culturais, ao elegerem seus pressupostos teóricos e sua formas de aproximação ao objeto e portanto as categorias de análise “*não se despem das influências das conjunturas históricas e dos processos sociais em que se movem [...]*” (p.38).

De acordo com Carrano (*online*, b), boa parte das pesquisas sobre juventude produzidas nos dois últimos séculos, trouxe abordagens parciais frente à complexidade social da questão da juventude, concentrando-se em pressupostos biológicos, sociais ou psicológicos. Ele aponta que a escassa perspectiva cultural nas investigações corroborou para a idéia de juventude como uma ponte entre a infância e a idade adulta, sem atribuir-lhe importância em si mesma, embotando as análises.

Este não-lugar sociológico de transição nos afasta sensivelmente daquilo que o jovem experimenta como sendo a sua verdadeira identidade, que não se constitui isoladamente, mas que refaz os seus sentidos nos diversos relacionamentos que se estabelecem com os adultos e os conjuntos de ações das redes culturais da juventude. (Carrano, *online* b)

Essa visão pode ser reconhecida também nas palavras de Dayrell (2003), quando exemplifica que os recortes nas investigações sobre grupos musicais juvenis no Brasil dificultam a compreensão dos jovens como sujeitos em sua totalidade. De acordo com o autor as imagens produzidas a respeito da juventude interferem em nossa maneira de compreender os jovens, gerando modelos socialmente construídos e precisam ser questionadas. A primeira imagem a ser questionada diz respeito à transitoriedade que cristaliza a idéia do “vir a ser”, sugerindo, que as ações do presente têm sentido somente como construção de futuro, como passagem para o mundo adulto. Essa idéia está

relacionada a uma noção de negatividade - àquilo que o jovem ainda não é -, e é uma visão ainda muito presente na escola que se propõe à tarefa de preparar o jovem para “vir a ser” o adulto do futuro, deixando, muitas vezes, o presente desse jovem - com todas suas questões existenciais – em segundo plano.

Outras duas imagens trazidas por Dayrell (2003) são aquelas que apresentam a juventude como momento de crise, de conflitos íntimos e de afastamento da família e a visão romântica que liga juventude a um tempo de liberdade e prazer, um tempo de experimentações, marcado pelo hedonismo e pela irresponsabilidade. O autor acrescenta que recentemente aparece também a tendência a reduzir a percepção do jovem ao campo da cultura, “*como se ele só expressasse a sua condição juvenil nos finais de semana ou quando envolvido em atividades culturais*” (id, ibid, p.41).

Paulo Carrano observa que também é bastante comum definir a categoria juventude por critérios que ligam o desenvolvimento etário cronológico à idéia de maturidade psicológica e, assim, a juventude é percebida como um estágio de imaturidade. De maneira geral, grande parte das imagens produzidas a respeito da juventude e as tentativas de defini-la trazem, em maior ou menor grau, a idéia de incompletude, dificultando a compreensão de que a juventude apresenta “*uma complexidade variável, que se distingue por suas muitas maneiras de existir nos diferentes tempos e espaços sociais*” (Carrano online a).

Isso se torna particularmente inquietante nos contextos contemporâneos, complexos e híbridos, onde tempos e espaços precisam também ser compreendidos de outras formas já que influenciam as constituições de subjetividades dos sujeitos. Segundo Reguillo (2003), a categoria juventude se encontra em fase de recomposição, resultado de transformações planetárias que provocaram crises nos sistemas para pensar e nomear o mundo. “*La juventud no es más que una palabra, una categoría construída, pero las categorías son productivas, hacen cosas, son simultáneamente productos del acuerdo social y productoras del mundo*”. (p.106)

De acordo com Martín-Barbero (2003), torna-se necessário redefinir o sujeito da atualidade, tendo em vista suas múltiplas formas de pertencimento a partir de novas referências de uma realidade mais instável e fragmentada. Considerar as formas como esse sujeito - que “*se expressa em idiomas não verbais, baseados em sua sensibilidade e em sua corporeidade*” (p. 18) – se relaciona com os artefatos culturais de seu tempo é importante para tentar entender como os jovens estão se expressando, relacionando-se socialmente e

exercendo sua cidadania, já que, segundo Herschmann (2005), tal exercício não passa mais hoje pelo desenvolvimento de ações de caráter político-transformador, como ocorreu com a geração de 68.

A esse respeito, Reguillo (2003) ressalta que as ações juvenis têm sido lidas como carentes de um projeto político e que “*as articulações entre culturas juvenis e política, de modo geral, têm se construído a partir de uma negatividade ou desconhecimento dos constitutivos políticos nas representações e ações juvenis*” (p.113). A desqualificação das ações juvenis contribui para a impressão de uma juventude alienada, violenta, individualista e marcada por comportamentos de desregramento social.

Porém, como assinala Feixa (1993, apud Reguillo, 2003), talvez a juventude tome a dimensão de uma metáfora de mudança social, um alerta que nos obriga a repensar muitas das certezas construídas. As juventudes contemporâneas vivem e experimentam o mundo de maneira totalmente diversa daquelas que as precederam.

Para pensar as juventudes hoje seria preciso considerar o hibridismo das sociedades complexas. As próprias delimitações de juventude são hoje menos demarcadas. Se por um lado é possível estabelecer a entrada na condição social de jovem, a outra ponta, o limite máximo dessa condição, é cada vez menos preciso diante das incertezas de colocação no mercado de trabalho. Além disso, a suposta entrada no mundo adulto não é mais acompanhada de atitudes que distanciam adultos daquelas prerrogativas atribuídas às gerações jovens. A juventude foi transformada em símbolo e aspectos como transgressão, procura do risco e do prazer, estética jovial, moda despojada, vida esportiva, busca e intimidade com inovações tecnológicas, entre outros fatores, constituem estilos de vida que ultrapassam as definições de idade.

A idéia de juventude como época de transição e instabilidade não serve mais para caracterizar sujeitos que vivem um tempo em que transição e instabilidade tornam-se qualificações para todos os sujeitos, independente de suas idades. Além disso, o entendimento de juventude como época ou fase de experimentação também não cabe mais nos novos formatos sociais, tanto pelas lógicas de experimentação vivenciadas por sujeitos de todas as idades, como pelas limitações de perspectivas de inserção na sociedade e no mundo do trabalho. O que significa para as juventudes de hoje “ser alguém” no futuro? As gerações mais jovens querem “ser agora”, pois o futuro já não traz mais as idealizações de outrora.

“[...] A unidade do tempo não é mais assegurada nas raízes da memória ou nos projetos para o futuro, mas na capacidade de ser presente momento por momento. A luta que o cotidiano traz é ainda aquela de construir uma experiência de tempo que aconteça através da variedade e da multiplicidade sem se perder” (Melucci, 1991, p.28, apud Carrano, *online b*).

Chamboredom (1985, apud Sposito, 1997, p.40) propõe que a entrada na vida adulta está desconectada das etapas que a limitavam ou a definiam em decorrência dos fatores de *descristalização*, como por exemplo, o exercício das atividades adultas da sexualidade já na puberdade, e *latência*, que pode ser exemplificada com a situação de posse de habilitação oferecida pelo sistema escolar sem o imediato ingresso no mercado de trabalho.

Assim, a contemporaneidade traz mais intensamente a noção de que, “*de fato, ser jovem não é apenas uma condição biológica, mas uma maneira prioritária de definição cultural*”, no dizer de Paulo Carrano, (*online b*) ou ainda que “*A juventude não é uma idade e sim uma estética da vida cotidiana*”, de acordo com Beatriz Sarlo (2004, p.36).

Para refletir sobre a condição dos sujeitos juvenis, Dayrell (2003) traz a visão de Charlot que relaciona a noção de sujeito à própria condição de ser humano, “*ou seja, o ser que é igual a todos como espécie, igual a alguns como parte de um determinado grupo social e diferente de todos como um ser singular*” (p.43). Sendo assim, ele não é um dado, mas uma construção, um ser que se constitui no desenvolvimento de suas potencialidades. A condição humana, diz Dayrell, é um processo. Desta forma, olhar para a juventude como uma parte desse processo de construção permite entender as especificidades juvenis como constituições de sujeitos e não como fases transitórias, que podem ser “ultrapassadas” dando lugar a novas constituições.

Considerar a juventude como parte de um processo mais totalizante de constituição dos sujeitos e não como uma etapa de preparação com fim determinado, que será superada com a entrada na idade adulta, é a perspectiva do estudo por mim proposto. A juventude, encarada como um conjunto de experiências vivenciadas em um contexto social, operando “*transformações que vão estar presentes, de algum modo, ao longo da vida*” (Dayrell, 2003, p.42), caracteriza esse processo influenciado pelo meio social no qual se desenvolve, originando diversos modos de ser jovem, o que justifica a utilização do plural “juventudes” para fazer referência a essa categoria.

1.3.1. Práticas culturais e os modos de ser jovem na contemporaneidade

Reguillo (2003) aponta que desde o final dos anos 80 e princípio da década de 1990 podemos reconhecer a emergência de um discurso compreensivo em torno dos jovens, de caráter relacional, que tenta problematizar tanto o sujeito empírico dos estudos como também as ‘ferramentas’ utilizadas para conhecê-lo. Cita Bourdieu, Guiddens e Habermas, destacando que em geral as formulações teóricas, a despeito de suas diferenças, reconhecem o “*papel ativo dos sujeitos sociais, sua capacidade de negociação com as instituições, estruturas ou sistemas (de acordo com a terminologia própria de cada autor)*” (Reguillo, 2003, p.109).

A autora chama a atenção para a literatura produzida em torno dos jovens que transitam pelas rotas “previsíveis” que, em geral, tem o enfoque centrado mais nas instituições e espaços culturais juvenis (como por exemplo, escola, comunidades eclesiais de base, sindicatos) do que nas culturas juvenis, propriamente ditas. Nesse caso, os jovens aparecem em seu papel de estudante ou empregado, por exemplo, e sua especificidade como sujeito juvenil tende a diluir-se.

Ainda segundo a autora, os estudos que se ocupam do consumo cultural juvenil podem contribuir para constituir uma ponte de equilíbrio entre as diferentes perspectivas para pensar a juventude:

La relación con los bienes culturales como lugar de la negociación-tensión con los significados sociales. El consumo cultural como forma de identificación-diferenciación social (García Canclini, 1993^a; Bourdieu, 1988) que coloca al centro del debate la importancia que en términos de la dinámica social tiene hoy en día la consolidación de una cultura-mundo que repercute en los modos de vida, los patrones socioculturales, el aprendizaje y fundamentalmente en la interacción social. (ibid., p 111)

De acordo com Melucci (1997), a cultura contemporânea apresenta um tal excesso de possibilidades que , ampliando o limite do imaginário e da experiência, ao invés de ser uma realidade transmitida é cada vez mais uma realidade construída com representações e relacionamentos. Os efeitos dessa ampliação são percebidos pelos jovens “[...] *através de uma expansão dos campos cognitivo e emocional (tudo pode ser conhecido, tudo pode ser tentado); a reversibilidade de escolhas e decisões (tudo se pode mudar); a substituição de*

constructos simbólicos pelo conteúdo material da experiência (tudo pode ser imaginado)” (Melucci, 1997, p. 10).

Se hoje os jovens pertencem a uma pluralidade de redes e grupos e têm trânsito livre, entrando e saindo das diferentes formas de participação, de modo diverso das gerações anteriores, crescem também as possibilidades de informação, de comunicação e participação, modificando antigos referenciais sobre os quais a identidade era tradicionalmente construída.

Carrano (*online b*) observa que as formações de identidade são resultantes de ações conscientes dos sujeitos diante de possibilidades de escolhas e que, na contemporaneidade, identidade é entendida como sendo “não-estática”, como um processo de permanente redefinição diante de uma sociedade complexa que exige um dinamismo nas múltiplas relações e nos usos das linguagens.

A multiplicidade é um importante aspecto nas formações identitárias e será retomada no próximo capítulo quando passarei a examinar os jovens e seus modos de estar no mundo que, agora, contemplam uma realidade que se amplia nas possibilidades virtuais. *“Um mundo que vive a complexidade e a diferença não pode fugir à incerteza e pede ao indivíduo a capacidade de mudar sua forma permanecendo o mesmo [...] O eu, não mais solidamente impermeável numa identificação estável, tem jogo, oscila e multiplica”* (Melucci apud Carrano, *online b*).

Assim, apoio-me na hipótese de Dayrell (2005) de que a produção cultural e o consumo apontam para os jovens sinais de novos tempos, novos espaços, novas inserções como atores sociais, fazendo da cultura um *“espaço privilegiado de práticas, representações, símbolos e rituais, no qual os jovens buscam demarcar uma identidade juvenil”* (p.310).

Kátia Almeida Tracy (2006), no texto “Nomadismos metropolitanos”, traça um perfil do jovem a partir do estudo de jovens urbanos em seus percursos de lazer noturno. A movimentação, que caracteriza a adjetivação “nômade” frequentemente imputada aos jovens em questão, é relatada nesse estudo que ressalta também a comunicação como fator fundamental nas relações estabelecidas.

No interior dos carros em movimento, nas pequenas rodas que se formam no posto, nas portas e [...] até mesmo no interior das boates, o celular é instrumento fundamental ‘para o uso dos nômades que têm de estar constantemente em contato. Um dos jovens entrevistados no posto de gasolina aponta o papel

estratégico do celular no contexto da *pré-night*: ‘celular não é pra conversar, é pra se achar. É pra usar na hora, é instantâneo’ (Tracy, 2006, p.118)

Essa passagem aponta dois elementos constitutivos das subjetividades juvenis na contemporaneidade: o contato constante e o imediatismo. Nesse contexto, o celular e o computador são dispositivos que tanto possibilitam como favorecem esses fatores. A urgência de estar o tempo todo conectado, de se informar imediatamente e de ter a possibilidade ou potencialidade de se comunicar constituem-se hoje como formas de estar no mundo que não admitem as separações de tempo e de espaço dos tempos pré-digitais.

Além disso, resalta Tracy (2006), a simultaneidade “característica da geração ‘zapping’” (p.121) é observada no desejo de fruir de todos os programas disponíveis, o que faz com que os jovens do estudo percorram diversos locais de entretenimento antes de optar por um ou mais de um. De acordo com a autora, a lógica do *zapping* televisivo (e eu acrescentaria as diversas janelas abertas em vários endereços eletrônicos), conforma uma lógica do “poder explorar tudo” ou ainda da sensação de “não perder nada”, que é própria dos tempos presentes.

A Geração Net é associada à Geração *Zapping* por Elizabete Garbin (2003) que relaciona o ato de *zappear* ao de teclar na Internet: “*mãos que pulsam um controle remoto, mãos que digitam num teclado, zappeiam por sites, navegando intensamente*” (p. 127). A autora lembra que o termo *zapping* foi citado por Beatriz Sarlo (1997) como a liberdade que um telespectador tem em usar seu controle remoto numa velocidade que produz o efeito de ver uma única imagem composta por uma montagem produzida por ele mesmo. Assim, as transformações operadas a partir da utilização dos novos aparatos tecnológicos com a posição ativa dos sujeitos, interferem nas maneiras de ver, de conhecer, de perceber e constituir as subjetividades.

Garbin (ibid.) observa ainda que a interação que se estabelece nos *chats* requer que crianças e jovens “*desenvolvam valores, exercitem julgamentos, analisem, avaliem, critiquem ou venham a ajudar uma outra pessoa*” (p. 127). É, portanto, através de práticas ligadas às suas culturas que esses sujeitos constituem suas formas de ação no mundo.

O fato de crianças e jovens ao redor do mundo estabelecerem continua e intensamente conversações *online* - seja para discutir um interesse em comum (esporte, música, jogos etc.) ou sem nenhum propósito específico -, caracteriza essa conversação

como “querer estar com alguém” para interagir e se relacionar com outros sujeitos. Citando Tapscott, Garbin afirma que, nesse contexto, está surgindo uma nova cultura:

[...] que envolve muito mais do que simplesmente cultura de música pop, MTV e filmes [...] é uma nova cultura no sentido mais amplo, definida como os padrões socialmente transmitidos e compartilhados de comportamento, costumes, atitudes e códigos tácitos, crenças e valores, artes, conhecimento e formas sociais (Tapscott apud Garbin, 2003, p.129).

As conexões estabelecidas através do computador permitem conversas e contatos tanto com amigos da escola, do clube ou do bairro, como com jovens de outras cidades, estados e países, num alargamento de fronteiras que, certamente, constitui outras maneiras de compreensão do mundo e de posicionamento na relação com este e com seus pares. Essas diversas maneiras incluem as possibilidades interativas de intervenção no rumo dos acontecimentos, a maneira de acessar o conhecimento, a reversibilidade das ações e as possibilidades de escolhas.

As sociabilidades constituídas nos novos contextos conformam ainda uma lógica de expansão nos grupos juvenis que incorpora novos elementos e reorganiza constantemente sua configuração inicial (Tracy, 2006), fazendo da mobilidade uma característica no desenho dos grupos sociais.

A lógica de mobilidade está presente em todas as dimensões da vida juvenil na contemporaneidade. As possibilidades dos sujeitos controlarem a própria ação, produzirem sentidos existenciais diferenciados de suas famílias e comunidades de origem e a indeterminação frente ao futuro são traços marcantes do cotidiano das sociedades complexas e “[...] Neste sentido, a descontinuidade apresenta-se como um dado da vida individual contemporânea”. *O indivíduo não apenas reproduz os traços de hereditariedade e tradição de sua comunidade de origem, mas vive continuamente a capacidade de redefinir-se* (Carrano, online a).

Reguillo (2003) discorre sobre a importância das indústrias culturais na construção do sujeito juvenil, observando que vestuário, música e certos objetos emblemáticos configuram-se como mediações importantes em suas constituições identitárias e definem diferentes estilos. Estilos esses que expressam suas relações no e com o mundo, no trinômio tensão-identificação-diferenciação. Nesse sentido, é possível afirmar que estilo é algo mutável e temporal e que a partir dele “*construímos marcas de distinção, de identidade e um lugar no mundo*” (Ewen apud Garbin, 2006, p.209) O estilo expressa e

transmite informações culturais de certos grupos, porém de maneira dinâmica e extremamente mutante, produzindo novas culturas. Pode-se inferir também que diante das novas experiências virtuais a possibilidade de um corpo mutante, que expressa um ou vários estilos, é parte importante das constituições identitárias e de subjetividades.

É relevante, então, a pergunta de Elizabete Garbin (2006) sobre quais seriam as marcas, os signos, as metáforas, as condições dos jovens do século XXI, já que não é possível pensar a condição dos jovens fora do contexto histórico, social e cultural, apontando também que “*não é possível encontrar **uma** história da juventude, e sim, histórias que dizem respeito a jovens, juventudes*” (p.201).

É nesse sentido que pretendo trazer aqui algumas das diversas histórias sobre algumas das possíveis juventudes situadas nos espaços/tempos a que tive acesso, e mediadas pelas relações estabelecidas entre nós, pelo meu olhar e de todos aqueles que me compõem. Dayrell (2003) observa em relação aos jovens por ele entrevistados, que “*cada um deles vai se construindo e sendo construído como sujeito: um ser singular que se apropria do social, transformado em representações, aspirações e práticas, que interpreta e dá sentido ao seu mundo e às relações que mantém*” (p.44). Encontro, desta forma, pontos de encontro com minha própria investigação e faço uso de suas palavras para afirmar que “*Tomar os jovens como sujeitos não se reduz a uma opção teórica. Diz respeito a uma postura metodológica e ética [...]*” (ibid.).

1.4. Procedimentos Metodológicos

A opção pela aproximação com as idéias apresentadas pelos Estudos Culturais latino-americanos, que assumem a importância das mediações e das negociações culturais que se estabelecem na contemporaneidade, aponta o caminho percorrido por esse estudo que se dispôs a ouvir jovens jogadores de vídeo game.

Segundo essa perspectiva, o indivíduo dialoga constantemente com as mensagens recebidas, estabelecendo relações de tensão que negociam significados múltiplos. Dessa maneira, o conceito de mediação cultural ajuda a redirecionar os olhares para tentar compreender os sentidos que os jovens produzem sobre os artefatos culturais de seu tempo, situando-os não apenas como consumidores, mas como produtores de cultura.

Assim, coerentemente com o objeto de estudo, com o referencial teórico e com os objetivos perseguidos, o procedimento metodológico adotado foi o de abordagem qualitativa, de inspiração etnográfica.

Com base no pressuposto acima mencionado, a investigação foi encaminhada através do estreito contato com o campo, que determinou seus desdobramentos. A aproximação com o campo permitiu observar o comportamento dos jovens nos eventos presenciais direcionados a fãs de mangá, anime e videogame⁷, e suscitou algumas questões que passaram a direcionar a pesquisa, tendo em vista as mediações culturais que se interpõem entre os produtos da indústria cultural nipônica – em especial, os videogames - e a recepção.

É importante assinalar que o lugar de pesquisador que assumi nesse estudo não pretendeu se revestir de uma neutralidade imaginada, nem de outorgar aos dados a tarefa de revelar-se por si mesmos, mas considerou as interpretações e “*a subjetividade como fonte de informação*” (Soares e Fazenda, 2001, P.126). É desse lugar que trago o meu olhar, interpretando os discursos proferidos nas várias linguagens que os jovens usam para se expressar.

A partir do referencial teórico adotado, e da natureza do objeto estudado, compreende-se o papel central da fala dos entrevistados e o papel de interlocutores que lhes é reservado nesse estudo. Maria Isabel da Cunha (1997) afirma que “*as narrativas dos sujeitos são a sua representação da realidade e, como tal, estão prenhes de significados e reinterpretações*”. Acrescenta que elas não são meras descrições da realidade, mas produzem conhecimento. Quando se tem como foco da pesquisa a subjetividade do ser humano, a busca por suas narrativas é consequência natural. A mesma autora traz as vozes de Connelly & Candini (1995) nos lembrando que os seres humanos são contadores de histórias e vivem suas experiências no mundo através das narrativas. Usá-las nas pesquisas qualitativas como instrumental de produção de dados permite sistematizar o conhecimento sobre os sujeitos.

Da mesma forma, Manoel Sarmiento (2003, p.146, 147) fala das dimensões intersubjetivas da ação e traz o termo *dupla hermenêutica* utilizado por Giddens (1976 e

⁷ São eventos que congregam os fãs do tripé da indústria de entretenimento japonesa (manga- história em quadrinho; anime- desenho animado; videogame), objeto de estudo do grupo vinculado ao projeto coordenado pela Professora. Maria Luiza Oswald, intitulado “Infância, Juventude e Indústria Cultural: sociedade, cultura e mediações – imagem e produção de sentidos” .

1984) para definir o trabalho do pesquisador, numa perspectiva interpretativa crítica, como sendo um estudo interpretativo sobre a interpretação que os autores da ação fazem desta.

Assim, ouvir as vozes desses sujeitos e interpretá-las com base na teoria, constituiu o caminho do trabalho a que me propus. Porém, é preciso destacar que *vozes* aqui refere-se não apenas às palavras proferidas durante as entrevistas, mas a todas as formas de comunicação percebidas durante os contatos com os sujeitos. Suas práticas de vestir-se ou fantasiar-se nos eventos, seus gestos, tom de voz, mensagens eletrônicas, gestual ao jogar, enfim, uma série de outras linguagens que precisam ser escutadas, estiveram presentes durante todo o processo de pesquisa e foram levadas em conta.

Além disso, a relação dialógica entre pesquisador e pesquisado não pode ser igualmente desconsiderada e é fator importante numa pesquisa de orientação etnográfica. Essa relação determina e reorienta caminhos, já que a fala do outro desperta possibilidades de interpretação e respostas que, por sua vez, abrirão outros caminhos. É também através dessa “troca” que tanto pesquisador quanto pesquisados constroem e desconstroem suas experiências.

A revelação desta relação no texto de pesquisa é tratada por Marília Amorim (2002) que traz os conceitos de Bakhtin sobre as vozes do texto para discutir a escrita na pesquisa em ciências humanas, destacando a questão da alteridade, ou da relação entre o pesquisador e seu *outro*. Ela discorre, entre outras coisas, sobre como a *destinação* implica na estrutura do texto, lembrando que, de acordo com Bakhtin, o discurso original não existe, pois todo discurso é destinado a alguém, e aí já estão implícitos o conteúdo e a forma dessa fala. Ainda segundo este autor é preciso observar que existe esse destinatário suposto, ao qual o discurso é dirigido e um outro: o destinatário real, que é aquele que recebe e interpreta o texto.

Amorim (ibid.), ainda ancorada nas idéias de Bakhtin, afirma que “*o objeto específico das ciências humanas é o discurso*” e não o homem em si. Decorre dessa concepção a importância de situar os discursos dos sujeitos trazidos a partir das entrevistas realizadas para os estudos acadêmicos.

A respeito da entrevista, Minayo (2000) afirma que

o que torna a entrevista instrumento privilegiado de coleta de informações para as ciências sociais é a possibilidade de a fala ser reveladora de condições estruturais, de sistemas de valores, normas e símbolos (sendo ela mesma um deles) e ao mesmo tempo ter a magia de transmitir, através de um porta-voz, as representações de

grupos determinados, em condições históricas, sócio-econômicas e culturais específicas (Minayo, 2000, p. 109).

É possível reconhecer a entrevista como uma construção “*cultural e socialmente situada*” (Silveira, 2002, p.135) a partir da negociação entre entrevistador e entrevistado, sujeitos pertencentes a um tempo/espaço sócio-histórico determinado. Assim, “*as lógicas culturais embutidas nas perguntas dos entrevistadores e nas respostas dos entrevistados (...) estão embebidas nos discursos de seu tempo, da situação vivida, das verdades instituídas para os grupos sociais dos membros dos grupos*” (Silveira, 2002, p 130). Desta maneira, a autora recomenda que a própria situação da entrevista seja analisada para revelar os significados subjacentes, concebendo a fala do entrevistador como um provocador de outras verdades e outras lógicas.

Minayo (2000) parte do princípio que a entrevista, mais que uma simples coleta de dados, é uma situação de interação, onde as relações entre os sujeitos serão determinantes para a aquisição das informações. A autora aponta também para a dissimetria nas posições de entrevistador e entrevistado, que “*tem que ser compreendida e assumida criticamente em todo o processo de construção do saber*” (p.115) sem, entretanto, imobilizar a análise das entrevistas. Reconhecer a posição que cada um assume é mais um dado a ser considerado para a reflexão sobre as falas.

Assim, o pesquisador deveria se assumir como sujeito politicamente investido no jogo social já que a

conceptualização das formas de comunicação não apenas como entidades investidas de poder, mas como formas expressivas do poder, tem certamente implicações fundamentais no posicionamento metodológico que o investigador adota enquanto ser que comunica (recebe e transmite) interpretações de realidades que são simbólica e politicamente construídas (Sarmiento, 2003, p.150).

A partir dessas considerações, as entrevistas produzidas no interior da pesquisa foram interpretadas levando-se em conta as diversas vozes percebidas, o lugar de onde falam e escutam os envolvidos no estudo e as relações que se estabeleceram entre eles.

De acordo com os objetivos perseguidos nesse trabalho, as entrevistas foram feitas adotando o formato semi-estruturado. Uma série de questões abertas ou semi-abertas foram previstas e, com o decorrer das entrevistas, outras questões se impuseram dentro da lógica já explicitada aqui de negociação entre os atores envolvidos e com o objetivo de

aprofundar o nível de informações ou ampliar as possibilidades de explanação dos sujeitos. Seguindo esse procedimento os entrevistados têm também a liberdade de enfatizar o que lhes é mais importante e o entrevistador pode *ler* estes relatos à luz de um olhar diferente daquele inicialmente previsto. O roteiro inicial orienta o pesquisador quanto às questões que ele pretende abordar e à melhor forma de fazê-lo, tomando cuidado para não conduzir as respostas. Mas, de qualquer forma, a entrevista é um exercício de sensibilidade do pesquisador que deve estar atento a toda a situação que envolve a entrevista e aos possíveis caminhos abertos durante o encontro, corroborando para a importância dos aspectos subjetivos dessa prática.

1.5. O campo

O material empírico desse estudo abrange não apenas as entrevistas, fotografias, vídeos e observações feitas por mim, como também todo o material coletado no âmbito do Projeto de pesquisa ao qual o presente estudo está vinculado⁸. Esse material compõe o acervo do Projeto e está à disposição de seus integrantes e de outros pesquisadores que dele queiram se utilizar. A disponibilidade do acervo e as trocas que ela possibilita constituem um enriquecimento para os estudos, na medida em que abre o diálogo com outras áreas e entre os integrantes do Projeto. De acordo com Neves (2007)⁹ “*como tais dados não são ‘dados’, mas sim, uma construção, a originalidade e a autoria*” não se configuram como um problema enfrentado pelo grupo, e a circulação do material reforça a construção coletiva e a possibilidade de diversos olhares sobre os sujeitos e suas falas.

A escolha dos sujeitos do estudo se deu coerentemente com o recorte do objeto. Os jovens foram contactados nos eventos já mencionados e através da estratégia das redes de identificação novos sujeitos foram incluídos ao campo. “*Esse procedimento é comum nas abordagens de tipo antropológico, em que pode-se chegar aos sujeitos não pelo critério objetivo da representatividade, mas por afinidades pessoais ou de familiaridade, o que pode promover a fluência dos relatos e da produção de sentidos (...)*” (Oswald, 2006). Assim, os primeiros contatos com os sujeitos foram feitos nos eventos, na forma de aproximação a partir de conversas informais, ou pedidos para tirar fotos (no caso dos

⁸ Projeto Infância, Juventude e Indústria Cultural – sociedade, cultura e mediações: imagem e produção de sentidos.

⁹ Trata-se de Leonardo de Azevedo Neves, integrante do Projeto, cuja dissertação, *Mangás e marcas identitárias juvenis: um novo olhar para a relação entre mídia e educação*, foi defendida em julho de 2007.

jovens “fantasiados”), ou ainda através do preenchimento de um breve questionário aplicado pelo grupo, com a finalidade de mapear o público freqüentador de animencontros¹⁰. Nessa ocasião eu me apresentava, falando rapidamente sobre meu interesse de pesquisa e sondava a possibilidade de um encontro posterior para a realização de entrevista. A partir desse contato ou após as entrevistas feitas, alguns sujeitos passaram a indicar outros, ampliando o campo.

1.5.1. Os animencontros

Animencontros são eventos destinados a fãs de mangás, animes e jogos eletrônicos, produtos da indústria cultural japonesa, e reúnem jovens (geralmente maiores de idade ou menores acompanhados de responsáveis) em clubes ou outros espaços que comportem grande número de pessoas. Nos encontros existem algumas atividades programadas como o “Desfile Cosplay”, grande atração dos eventos, que consiste em um concurso onde jovens vestindo roupas e adereços de personagens de mangás, animes e jogos fazem pequenas *performances* ou simplesmente desfilam. São programadas também palestras com dubladores de anime, exposição e venda de mangás e outros produtos relacionados a esse nicho cultural, como adereços e bonecos, apresentação de grupos de dança, animekê (concurso de karaokê com músicas japonesas dos desenhos e jogos), espaços para oficinas de desenho de mangá e espaços para a prática de jogos eletrônicos.

Estive presente em sete eventos aqui relacionados:

- a) *Anime Center 2006*, realizado na UERJ, em 29/07/2006 ;
- b) *Anime Family 2006*, realizado no colégio Marista São José, na Tijuca, em 09/12/2006;
- c) *Anime Center Verão 2007*, realizado no Clube América, na Tijuca, em 03/01/2007;
- d) *Evolution Party (2ª edição)*, realizado no Circo voador, Centro, em 20/05/2007;
- e) *Anime Place Especial*, realizado no Clube América, Tijuca, em 16/09/2007;
- f) *Rio Anime Club 2007*, realizado no Clube Hebraica, em Laranjeiras, em 21/10/2007;
- g) *Anime Center Verão 2008*, realizado no Clube Hebraica, Laranjeiras, em 16/02/2008.

A ida a cada evento foi registrada através de diários de campo, onde foram anotadas as observações feitas a respeito dos comportamentos dos jovens, suas formas de

¹⁰ Consta dos arquivos do Projeto um levantamento feito em alguns eventos pelo grupo de pesquisa, através de questionário, para traçar o perfil dos freqüentadores de animencontros.

socialização, suas maneiras de vestir, falar, dançar, cantar, o comércio de produtos, tudo o que me pareceu auxiliar na tentativa de compreender suas práticas culturais.

A aproximação com o campo revelou a possibilidade de trabalhar com uma diversificação de gênero e inserção sócio-econômica e cultural, já que o público encontrado no evento era diversificado, assim como, de maneira geral, os jovens que têm como hábito a prática de jogos eletrônicos. Em relação ao gênero, porém, observou-se uma supremacia da prática masculina, quantitativamente falando. Tanto no que tocou à presença destes nos stands de jogos, durante os eventos, quanto nos contatos feitos posteriormente. As moças ou meninas são também jogadoras, mas apresentam-se em menor número, o que pode ser constatado pelo levantamento feito durante os eventos¹¹. Em relação à preferência dos jogos, sujeitos femininos e masculinos demonstraram gostos parecidos, não caracterizando jogos “de menina” ou “de menino”. Jogos de luta e de velocidade são também escolhidos pelas meninas, derrubando alguns tabus. Da mesma forma, os jogos de RPG *online*, que trazem tramas mais complexas, são também adotados pelos meninos, revelando que o prazer de interagir como uma boa história não faz parte apenas do mundo feminino, como dita o senso comum. Em relação à idade, também foi observada a possibilidade de trabalhar com jovens entre 15 e 24 anos, que é a faixa etária majoritariamente encontrada nos eventos.

A partir do perfil traçado em três eventos (*Rio Anime Place*, realizado no Clube América, na Tijuca, zona norte do Rio de Janeiro, *Rio Anime Club*, realizado no Clube Hebraica, em Laranjeiras, zona sul do Rio de Janeiro, e *Evolution Party*, que aconteceu no Circo Voador, no Centro da cidade do Rio de Janeiro), constatou-se um empate percentual entre alunos provenientes de instituições de ensino públicas e particulares e um público majoritariamente oriundo de bairros da Zona Norte, mesmo nos eventos realizados na Zona Sul ou no Centro da cidade.

A aproximação com o campo indicou uma boa receptividade dos sujeitos em relação à pesquisa, o que demandou um olhar cuidadoso de minha parte, pois, se por um lado facilitou meu trabalho de pesquisador, por outro suscitou uma atenção redobrada para transitar conscientemente entre a aproximação desejada e o distanciamento por vezes necessário. É importante ressaltar que houve maior receptividade por parte de sujeitos de classes menos favorecidas. Os jovens mais abastados demonstraram-se mais desconfiados

¹¹. Nesse levantamento constatou-se uma diferença percentual significativa entre jogadores no que se refere ao gênero: apenas 10% de moças jogadoras, no Rio Anime Club, de 16% de jogadoras no Evolution Party e de 30% de jogadores do sexo feminino no Anime Place.

e na maioria das vezes sugeriam fazer as entrevistas *online*. Na minha interpretação, esse fato aponta duas questões: tanto o medo do desconhecido e da violência, como a intimidade com os meios digitais que agora substituem com praticidade os encontros pessoais, e que estão mais disponíveis para sujeitos de posição economicamente mais favorável.

Além dos diários de campo, a ida aos eventos foi documentada através de fotos e imagens em vídeo.

1.5.2. Os sujeitos

As entrevistas que compõem o material empírico aconteceram em três tipos de locais diferenciados: nos próprios eventos, em lugares marcados previamente e em locais de conversa na Internet (*chats*). Durante os eventos, sempre acompanhada com mais integrantes do grupo de pesquisa, percebemos que a “conversa” poderia fluir de forma bastante espontânea pelo envolvimento propiciado pelo ambiente que favorecia o interesse pelo assunto. Assim, quando os jovens abordados concordavam, nos retirávamos para um canto mais silencioso e iniciávamos um questionamento mais focado em algumas questões previamente elaboradas através de um roteiro semi-aberto. Percebemos que essa estratégia funcionou de forma bastante proveitosa, apesar de nossas iniciais dúvidas quanto a esse procedimento. Não era exatamente um ambiente preparado para uma entrevista, mas, por outro lado, um ambiente extremamente confortável para os jovens, e absolutamente inserido no contexto das questões. Assim, com toda a cautela, não pude ignorar os riquíssimos relatos obtidos nessas ocasiões.

Foram ouvidos os seguintes jovens nos diversos eventos entre dezembro de 2006 e outubro de 2007:

- 1) Catharina A., 15 anos, aluna do primeiro ano do Ensino Médio de uma escola particular. Além de jogadora, ocupava seu tempo fora da escola com aulas de inglês e japonês e pratica Tae Kwon Do;
- 2) Vinícius, de 19 anos, estudante do terceiro ano do Ensino Médio em escola particular, que na época fazia provas de vestibular para o curso de administração;
- 3) Rodnei H., 17 anos, freqüentador assíduo dos eventos, aluno do segundo ano do Ensino Médio, em colégio particular de Nilópolis, RJ;

- 4) Laiane M., 18 anos, fazia provas para ingresso em faculdade de desenho industrial e pretendia trabalhar com animação em jogos eletrônicos;
- 5) Taiane M., 21 anos, irmã de Laiane, cursando faculdade, mas não declarou o curso. As duas irmãs freqüentam os animencontros com toda a família, inclusive os pais, que também são fãs da cultura pop japonesa;
- 6) Fábio H., de 18 anos, terminou o Ensino Médio e na época da entrevista administrava um site de animes;
- 7) Felipe F, 16 anos, cursando a 8ª série de escola pública;
- 8) Gustavo L., de 18 anos, descobriu os eventos pela Internet e passou a freqüentar. Luta Kung-fu, estudava inglês e alemão e cursava faculdade de direito;
- 9) Renan F., de 15 anos, veio aos encontros por influência de amigos. Não declarou escolaridade;
- 10) Machael F., 15 anos, estava, na época, no primeiro ano do Ensino Médio.
- 11) André L., 18 anos, se declarou Otaku¹² desde pequeno. Não declarou escolaridade.

Foram feitas duas entrevistas individuais marcadas antecipadamente com os sujeitos a seguir:

- 1) Jéssica L. A. S., que na época tinha 18 anos, morava no bairro do Maracanã, com pai, mãe e um primo, cursava o segundo ano do Ensino Médio de uma Escola Estadual do Rio de Janeiro, no mesmo bairro onde mora. A jovem gosta de jogar e fazia cosplay há pouco tempo. A entrevista foi realizada nas dependências da UERJ, em setembro de 2006, por mim e por Ana Carolina Rosa, bolsista PIBIC-CNPq, aluna do sexto período da Faculdade de Educação, membro do grupo de pesquisa e gravada por meio de gravador digital;
- 2) Nina M. F. D., de 22 anos, era aluna do oitavo período da Faculdade de Educação Física, na UERJ. Na época da entrevista, trabalhava em uma escola particular, em Niterói, morava com os pais, e ressaltou que “dividia” o apartamento com os pais, pagando suas contas. Tem acesso à Internet em casa. Gosta de jogar jogos eletrônicos, RPG (de cartas) e é uma *cosplayer* veterana. A

¹² Termo que se refere a fãs da cultura pop japonesa. Algumas vezes é usado de forma pejorativa, denotando uma pessoa alienada ou extremamente viciada em mangás a animes, a ponto de se afastar do mundo ‘real’.

entrevista, realizada nas dependências da UERJ, contou também com a presença de Ana Carolina.

Foram realizadas também duas entrevistas coletivas, ambas com grupos de três sujeitos cada. Essas entrevistas foram marcadas após contato com um dos jovens que se prontificou a juntar os grupos. Foi realizada numa casa de jogos (*flipper* no primeiro andar e *lan house* no segundo) em Bangu, zona oeste do Rio de Janeiro, onde os jovens costumam se encontrar para jogar. As entrevistas aconteceram em 03 de outubro de 2007 e contaram também com a presença de Dilton Ribeiro do Couto Júnior, aluno da Faculdade de Educação da UERJ, bolsista PIBIC-CNPq, membro do grupo de pesquisa. A entrevista foi gravada com gravador digital, os grupos foram fotografados e filmados enquanto jogavam. A receptividade desses jovens foi particularmente significativa. Era como se o fato de termos ido até eles, com a disposição de ouvi-los, lhes conferisse uma importância muito grande e eles retribuíssem com grande cuidado e atenção. Além dos jovens entrevistados, outros amigos do grupo estiveram presentes e fizeram algumas demonstrações na máquina do jogo *Pump it Up*, que é o principal jogo responsável pela união do grupo. Os sujeitos dessas entrevistas foram:

Grupo 1

- 1) Tiago G. P., de 19 anos. Tiago foi o jovem com quem estabeleci contato no animencontro e marquei as entrevistas posteriormente por e-mail. O jovem é morador de Bangu, reside com os pais. Declarou renda familiar média de até R\$ 1.140,00 (3 salários mínimos). Frequentava curso superior particular de letras (inglês). Trabalha como atendente na locadora “Block Buster”, em Bangu. Vai às vezes a animencontros e faz cosplay. Lê manga e assiste anime sempre. Tem Internet em casa e também utiliza *lan house* para se conectar à rede. Joga há dois anos, principalmente em console *Playstation 2*. Não joga todos os dias. Prefere os jogos *Guitar Hero*, *The King of Fighters* e *Pump it Up*.
- 2) Thiago S. A., 21 anos, morador de Bangu, reside com os pais e irmãos. Renda familiar média: até R\$1.140,00. Terminou o ensino fundamental e não frequenta escola. Exerce a profissão de técnico de radiologia. Frequentava animencontros às vezes, lê manga e assiste anime sempre. Tem acesso à Internet em casa, mas também acessa em *lan houses*. Joga desde 8 anos de idade. Joga em lojas de games,

principalmente no computador. Não joga todos os dias. Prefere os jogos *Pump it Up*, *Guitar Hero* e *House of the dead*.

- 3) Kalu A., 20 anos, moradora de Bangu, reside com os pais e um irmão. Renda familiar média de até R\$ 1.140,00. Frequenta faculdade particular de Licenciatura em Teatro (“Estácio de Sá”). É musicista e atriz. Vai sempre a animencontros, e não faz cosplay. Lê manga e assiste anime sempre. Tem acesso à Internet em casa e também frequenta *lan houses*. Gosta de jogos de MMORPG, e simuladores, como ou outros jovens joga *Pump* na loja de games . Joga principalmente em *Cyber games*, cinco horas por dia, aproximadamente.

Grupo 2

- 1) Diego M. B., de 21 anos, morador de Bangu, reside com os pais e irmãos. Renda familiar média: até R\$1.140,00. Terminou o ensino médio, não está estudando no momento, mas vai frequentar um curso de design gráfico no próximo semestre. Já exerce a profissão de designer gráfico (como autônomo). Não frequenta animencontros, lê manga às vezes e assiste anime sempre. Tem Internet em casa. Joga desde os sete anos. Joga em casa, em vários shoppings e *cyber games*. Tem console Nintendo em casa e não joga todos os dias. Prefere os jogos de estratégia e simulador.
- 2) Bruno M., tem 21 anos, é morador de Bangu e reside com a mãe. Renda familiar de até R\$ 1.900,00. Não frequenta escola, mas terminou o ensino fundamental. Trabalha como vendedor. Vai às vezes a animencontros, não faz cosplay. Lê manga e assiste anime sempre. Não tem Internet em casa e utiliza a *lan house* para esta finalidade. Joga há bastante tempo, em casa de jogos. Joga principalmente em console *Playstation 1*. Joga todos os dias, por duas horas, em média. Costuma jogar jogos de futebol, aventura e MMORPG.
- 3) Rafael P. X., 21 anos, morador de Bangu, reside com os pais. Renda familiar média: até R\$ 1.140,00. frequenta escola particular, ensino médio. Vai começar a trabalhar em estaleiro, como montador de navio. Frequenta sempre os animencontros e faz cosplay. Lê manga e assiste anime sempre. Tem acesso à Internet em casa. Começou a jogar há 15 anos. Joga todos os dias, quatro horas, em média. Costuma jogar MMORPG e *Pump it Up*.

Sendo os sujeitos do meu estudo jovens que se relacionam com os artefatos tecnológicos e as formas comunicativas digitais, não pude também deixar de considerar a hipótese das entrevistas *online*. Durante a investigação apareceram fortemente as possibilidades interativas dos meios digitais e seria no mínimo incoerente deixar esses canais de fora do estudo. Assim, realizei três entrevistas individuais via *chats* de conversa na Internet. Essas ocasiões foram muito ricas para a pesquisa e trouxeram importantes elementos para a análise. É bom notar que, embora eu não seja uma internauta muito hábil, tenho alguma experiência, o que facilitou a fluência das conversas. Relevante também é o fato de que meus entrevistados estavam muito interessados e disponíveis para as entrevistas, cedendo um tempo considerável a elas. De fato, a grande diferença entre esse modo de entrevistar e os outros foi a falta do olhar e do gestual, já que não tínhamos câmeras à disposição. No mais, a fluência da conversa e mesmo as interferências feitas, não diferiram muito das entrevistas presenciais. A sensação de presença era muito forte. Os sujeitos entrevistados foram:

- 1) Vinícius V. V., tem 20 anos, mora da Rocinha, no Rio de Janeiro, com a mãe. Declarou renda de R\$ 600,00. Estuda em escola pública, no Ensino Médio, trabalha em uma *lan house* na própria Rocinha e não possui conexão com Internet em casa. Freqüenta raramente os animencontros e o que mais gosta são as bandas e os games. Assiste anime e lê manga às vezes e joga sempre jogos eletrônicos. Além dos jogos, declarou que gosta de cinema, música, teatro e livros. Tem como mensagem pessoal na sua apresentação do MSN a seguinte frase: “Um velho lobo nunca desiste diante da dor”.
- 2) Esdras C., 21 anos, estuda engenharia de telecomunicações na Universidade Federal Fluminense. Mora em Jacarepaguá com os pais. Declarou renda familiar de até R\$3.800,00. Já foi testador de jogos *online*. Prefere os jogos de luta/ação e MMORPG. Tem acesso à Internet em casa. Participa de um grupo religioso protestante.
- 3) Nina M. F. D., 22 anos, jovem com quem realizei entrevista já mencionada, e retomei contato via Internet.

É importante ter em mente que esse estudo focaliza jovens urbanos, que produzem suas subjetividades em complexas redes sociais, negociando sentidos entre as esferas locais e globais. Assim, nos ambientes urbanos,

As possibilidades dos sujeitos controlarem a própria ação, produzirem sentidos existenciais diferenciados de suas famílias e comunidades de origem e a indeterminação frente ao futuro são traços marcantes do cotidiano das sociedades complexas. Isso faz a diferença frente àquelas sociedades nas quais a ação social e os sentidos simbólicos encontram-se ligados ao binômio produção/natureza e aos fortes vínculos com a tradição. (Carrano, *online*, b).

É importante ainda relacionar aqui as constantes visitas feitas a sites dedicados aos jogos, onde pude aprender sobre estes, seus mecanismos e lógicas próprias e descobrir um pouco mais sobre esse universo que antes não me era familiar. Adentrar por esse mundo da ficção digital e das possibilidades virtuais foi um achado fascinante que me envolveu prazerosamente.

As categorias aprofundadas nos próximos capítulos foram construídas a partir desses encontros com os jovens e seus universos culturais, da interpretação de suas falas, da interação estabelecida entre nós, da observação nos eventos e das trocas com os demais pesquisadores do grupo de pesquisa. Observa-se que, por vezes, os temas encontram-se inseridos uns nos outros e dialogam constantemente. A hibridez das linguagens, dos comportamentos e das sociedades complexas, que são o cenário das ações juvenis apresentadas aqui, reflete-se nas maneiras de construir o pensamento e nas formas de apresentá-lo. Assim, não foi possível estabelecer limites rigidamente marcados entre as categorias apresentadas, mas deixar o pensamento fluir como uma navegação nos meios digitais que vai construindo suas pontes e caminhos a partir daquilo que acessa.



Fig. 1. Anime Verão 2007, Clube América, RJ.



Fig. 2. Jogadores no Anime Verão 2007.



Fig. 3. Jogadores “conectados” no Evolution Party, circo voador, RJ.



Fig. 4. jovens jogando o jogo “Guitar Hero”, no Evolution Party.

CAPÍTULO II

Modos alteritários de ser jovem

[...] quem nos dera fosse possível uma obra concebida fora do self, uma obra que nos permitisse sair da perspectiva limitada do eu individual, não só para entrar em outros eus semelhantes ao nosso, mas para fazer falar o que não tem palavra, o pássaro que pousa no beiral, a árvore na primavera e a árvore no outono, a pedra, o cimento, o plástico...

Ítalo Calvino

Assim Ítalo Calvino conclui o texto sobre uma das virtudes que deveria nortear tanto o ato da escrita quanto a própria existência dos seres humanos: a multiplicidade. Multiplicidade dos possíveis. E é justamente a possibilidade dos múltiplos um dos elementos que emerge das falas e observações que trago a partir de agora e que me levam a refletir sobre os jovens e seus modos de subjetivação constituídos a partir de suas vivências nos contextos híbridos da contemporaneidade e nas relações com os artefatos de seu tempo. É próprio e atual pensar na multiplicidade de papéis, de identidades, de situações, de ações simultâneas que definem as existências no tempo histórico presente. De acordo com Martín-Barbero (2006b), as transformações estruturais pelas quais passa a sociedade apontam um descentramento que não é só da sociedade, mas também dos indivíduos: “[...] o indivíduo já não é o indivisível, e qualquer unidade que se postule tem muito de ‘unidade imaginada’” (p.60) e admite que “Falar em identidade hoje implica também falar de migrações e mobilidade, de redes e de fluxos, de instantaneidade e fluidez” (p.61). Hoje, conforme o autor, ao relacionar a idéia de identidade à de raízes, podemos recorrer à expressão “*moving roots*”, como utilizada por antropólogos ingleses, para definir as novas constituições das identidades na contemporaneidade. “Raízes em movimento” parecem caracterizar melhor os indivíduos que vivem dentro das lógicas mutantes e perseguem o ideal de mobilidade - de se reinventar, descobrir outros modos de ser e satisfazer o prazer da transformação.

Lucia Santaella (2007) aponta que um dos temas mais propagados relativos à cibercultura é o das “*identidades múltiplas que o usuário ou internauta tem oportunidade de desenvolver nos ambientes do ciberespaço*” (p.83), mas, sem negar essa multiplicidade, a autora questiona a noção de identidade una, do eu racional cartesiano, afirmando que as

identidades são sempre múltiplas. Indica ainda que a idéia de identidade sustentada sobre a noção de sujeito herdada do cartesianismo já vem sendo discutida pela filosofia e pela psicanálise há algum tempo, colocando em crise tal conceito.

A autora lembra ainda Tadeu da Silva (2000), para quem a teoria cultural dá suporte para questionar e analisar a subjetividade humana, apontando que “[...] *no lugar dos antigos ‘sujeito’ e ‘eu’, novas imagens de multiplicidade, heterogeneidade, flexibilidade e fragmentação dominam nas visões atuais sobre a subjetividade humana*” (Santaella, 2007, p.86).

Paulo Carrano (*online*, c) afirma também que as recentes formulações do conceito de identidade desconsideram um “eu” estável, determinante de personalidade e campo cultural e aponta que

[...] numa sociedade complexa o “eu” se faz múltiplo ajustando-se às mudanças rápidas a que é submetido. Nesse sentido, um “eu múltiplo” não estaria referido a uma essência permanente, mas ao processo da própria identificação sucessiva. Assim, a identidade se configuraria como um sistema dinâmico definido entre possibilidades e limites que gera um campo simbólico no qual o sujeito pode conquistar a capacidade de intervir sobre si e reestruturar-se.

O autor apresenta a idéia de que a identidade está condicionada à capacidade e possibilidade de escolhas dos sujeitos, em direção à construção da autonomia. Esta construção se faz num contexto de “*fluxos sociais e comunitários altamente carregados de estímulos, mensagens e informações orientadoras dos modos de ser, agir, sentir e pensar*” (ibid.).

As subjetividades construídas socialmente trazem, na era digital, um sujeito multiplicado, disseminado e descentrado, diferente daquela idéia de sujeito construída nas teorias das sociedades modernas, como aquelas reveladas por Marx e Weber, que enfatizavam o trabalho e as instituições. Entretanto, como aponta Santaella (2007) citando Poster (1995), não é possível pensar nesses termos sem considerar a linguagem e a comunicação, e entender a “*conexão que se estabelece entre a linguagem e a constituição do sujeito*” (p.91).

Entre o modo comunicativo da época de Marx e Weber, com suas lógicas baseadas na cultura impressa e a cultura digital da atualidade, desenham-se sujeitos que refletem essas diferenças. Antes, o leitor distante do autor, crítico, isolado, racional. Aqui, o

indivíduo que interage, que estabelece novas formas socializadoras e que está continuamente em processo de formação, incorporando outras maneiras de ser e de se constituir. Se a realidade se tornou múltipla com a cultura digital, é coerente considerar que como as identidades tenham também se tornado múltiplas. Para Santaella (2007), a multiplicidade identitária é constitutiva do ser humano e não acontece apenas nos ambientes virtuais (em oposição a um ‘eu’ uno existente fora do ciberespaço). A era digital dá origem a um sujeito múltiplo constituído fora e dentro desses espaços.

Embora as construções das *personas* no ciberespaço sejam possíveis apenas nesses ambientes, é viável pensar nelas como experiências alteritárias nas quais o sujeito assume diversos outros que irão influenciar sua vida fora do ciberespaço.

Margaret Morse (1994), citada por Santaella (2007), defende que o conceito de incorporação deveria ser utilizado no lugar de identificação na era das tecnologias imersivas, já que identificação requer distância entre o sujeito e aquilo com o que ele pode se identificar e no ciberespaço as tecnologias permitem uma imersão e um agenciamento que supõem relações diretas entre sujeitos e objetos. “*Nessa lógica da reversibilidade, entramos na pele do outro, tornamo-nos o outro*”. Assim, as “*identidades são incorporadas, intercambiadas, complementadas, substituídas, transitáveis*” (p.96).

Ao me aproximar do campo tentei lançar um foco que iluminasse por outro ângulo as relações dos jovens com os artefatos tecnológicos. Assim, trago para essa reflexão alguns aspectos relativos às formas de se relacionar no ciberespaço que parecem ser decisivos na constituição de subjetividades dos sujeitos contemporâneos. Uma dessas questões refere-se ao uso do avatar, personificação assumida em ambientes virtuais. Procuo enxergá-lo como uma conseqüência das possibilidades do tempo presente e interpretá-lo como uma máscara, no sentido apresentado por Bakhtin, considerando que as linguagens criadas a partir da virtualidade precisam ser encaradas sob a ótica de um novo sujeito que se constitui na contemporaneidade.

2.1. “Gosto porque ele é completamente o oposto da minha pessoa!”¹³: a alegria das alternâncias e reencarnações possibilitadas pela máscara.

A máscara traduz a alegria das alternâncias e das reencarnações, a alegre relatividade, a alegre negação da identidade e do sentido

¹³ Fala de Gustavo, de 18 anos, referindo-se a um dos seus personagens favoritos, “Squall”, do jogo “Final Fantasy VII”.

único, a negação da coincidência estúpida consigo mesmo; a máscara é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização, dos apelidos; a máscara encarna o princípio da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem, característica das formas mais antigas dos ritos e espetáculos.(Bakhtin, 1987, p.35)

Assim Mikhail Bakhtin define a máscara que, segundo ele, é o motivo mais carregado de sentido da cultura popular. A máscara traz em seu simbolismo a possibilidade de transformação que é extremamente adequada para representar as lógicas que regem as novas gerações. Essas gerações, formadas por sujeitos que cresceram acostumados com dispositivos que lhes permitem transitar por diversos ambientes, desempenhando diferentes papéis, são impulsionadas a renovar constantemente suas formas de estar no mundo. São jovens para quem as metamorfoses e quebras de fronteiras representam algo natural nos contextos híbridos e fragmentados em que vivem.

Ivana Bentes (2006), refletindo sobre as relações dos sujeitos com as formas artísticas contemporâneas, afirma que:

A todo instante somos demandados como *performers* e atores. Que personagem viver? Somos demandados a observar e cuidar de nossa performance social, privada, a viver identidades prontas, mas também experimentar que “eu sou um outro”, oscilações e demandas paradoxais que denunciam o lugar vazio do sujeito, a preencher. Quem sou eu, não está dado, estou me performando (p.101).

Dessa forma, é possível tentar entender como se constituem os modos de subjetivação do jovem contemporâneo nas relações com o outro e com os artefatos de seu tempo. Esse sujeito “em construção”, que está se “performando” através dos paradoxos de seu tempo, é convidado a experimentar diversos “outros” em seu cotidiano, e tem na personificação oferecida pelos avatares um interessante instrumento para tais experimentações, dispondo de interfaces e gráficos altamente elaborados.

Da mesma forma que o jovem Gustavo aponta o prazer de jogar com um personagem “*completamente oposto*” da maneira como ele se autodefine, outros jovens indicam essa prática: “*Ela é uma personagem completamente diferente de mim*”, diz Nina, referindo-se à personagem Leona, sua preferida no jogo “The King of Figthers”. A jovem já fez *cosplay*, que é a prática de se vestir como o personagem e descreve o fascínio da

descoberta dessa personagem: “*Primeiro eu conheci o jogo num fliperama. Eu estava jogando ‘Street Fighter’, que é o mais conhecido de todos, quando eu olhei para aquela [máquina] do lado, vi a introdução dela tirando a capa e armando a base. Aí eu parei de jogar*”. O fascínio por um outro diferente de si, suscitou o desejo de ser, mesmo que momentaneamente, esse outro, o desejo de experimentar estar em um outro lugar e sob outra condição.

Arlindo Machado (2007) lembra Bakhtin, ao relacionar a teoria da máscara com o avatar¹⁴ e afirma que este “*pode ser visto como uma espécie de máscara, que se pode por e tirar, como no carnaval, para compor identidades múltiplas e assumir novos papéis, muitos deles não aceitos seja pela sociedade, seja pelo próprio mascarado*” (p.220).

O avatar funciona como um corpo provisório, através do qual o interator - sujeito que interage e atua nos contextos híbridos das mídias - vivencia e interfere nos mundos virtuais. A possibilidade de assumir diversos avatares, em situações diferenciadas, pode representar para o jovem a oportunidade de ser vários personagens como num faz-de-conta virtual, uma brincadeira de experimentar diferentes peles e, conseqüentemente, novas identidades e formas de pertencimento. Mesmo sendo uma imagem gráfica, ele não deixa de ser uma maneira de corporalizar o sujeito, já que hoje é cada vez menor e mais dissipada a diferença entre imagem e objeto.

Victa de Carvalho (2006) observa que a virtualidade trouxe como conseqüência um alargamento do real que passa a ser tudo o que é percebido pelos sentidos e que permite interação. Assim, essa expansão permite tornar visíveis experiências sensíveis e invisíveis as relações entre realidade e representação. As fronteiras entre representação e objeto, entre real e imaginário tornam-se diluídas e não faz mais sentido considerá-las. A autora aponta que presenciamos, hoje, a transformação de um modelo imersivo baseado no desejo de ilusão ou reprodução do real, para outro “*capaz de miscigenar ilusão e realidade*” (ibid., p.86).

A mesma autora relata que, enquanto nos anos 1990 era anunciada a “*obsolescência dos corpos e a libertação das mentes*” a partir das técnicas de realidade virtual, seus estudos apontam na direção oposta, para “*um corpo que vem sendo cada vez mais convocado a estar presente e ativo, participando e construindo suas experiências*” (ibid.,

¹⁴ O termo *avatar* veio originalmente da mitologia hindu, onde designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a terra. Foi utilizado pela primeira vez para designar a representação visual (eventualmente também sonora) do usuário no ciberespaço por Chip Morningstar em 1985, em seu *Habitat*, o primeiro mundo virtual dotado de avatares. (Machado, 2002)

p.80), e que isso se dá pelos dispositivos espacializados que proporcionam experiências imersivas e ajudam a construir novas subjetividades.

Os jovens por mim entrevistados, reforçam a importância desse corpo presente, que os insere nas situações: “[...] *aquele boneco é seu como se você estivesse lá*”, diz Tatiane. O boneco que representa o interator e atua em seu nome é o seu corpo presente. É a experiência que só faz sentido para ela e que:

[...] convoca a presença de um corpo sensório-motor e não se limita ao manuseio das interfaces no sentido de apenas transitar pelas possibilidades em uma relação estímulo-resposta (...) trata-se de entender a experiência como um sistema complexo e dinâmico capaz de produzir novas formas de subjetividade. (Carvalho, 2006, p.87).

A possibilidade desse corpo não é apenas uma substituição do sujeito, mas a “materialização” de uma idéia, a partir da associação entre real e virtual. A máscara que se baseia numa “*inter-relação da realidade e da imagem*” (Bakhtin, 1987, p.35) pode dar a dimensão exata dessa materialização, pois ao colocá-la o sujeito se transforma em outra personagem sem, no entanto, abrir mão de sua identidade - ou de sua multiplicidade identitária - no mundo real.

Os ambientes virtuais nos proporcionam experiências que não são possíveis fora deles e que, muitas vezes, seriam impensáveis de serem vivenciadas em outro espaço, seja por seu caráter mágico ou por representar uma transgressão. “*Como Sherry Turkle registra em seu perspicaz estudo sobre a psicologia do espaço, o trabalho com o computador pode nos proporcionar acesso irrestrito às emoções, aos pensamentos e às condutas que nos são vedadas na vida real*” (Murray, 2003, p. 102). Esse acesso irrestrito abre possibilidades e inaugura formas de pensar que consideram outros limites para a existência de cada um. Porém, o alargamento da realidade não representa, necessariamente, uma maneira inconsciente ou confusa de lidar com os mundos ditos “virtuais” e “reais”. Nem cabe aqui tal oposição se considerarmos uma mudança de paradigma. Os referenciais de realidade é que passam a ter outros sentidos, abarcando as possibilidades virtuais que, ao invés de substituir o real tal qual conhecemos, criam outras maneiras de estar no mundo.

A máscara é descrita por Janet Murray (2003, p.114) como um indicador de limiar: “*A máscara separa os participantes dos não participantes e reforça a natureza especial da realidade compartilhada. Ela cria fronteiras da realidade imersiva e sinaliza que estamos representando – e não atuando como nós mesmos*” e, de forma análoga à observada por

Machado (2007), afirma ser possível vestir uma máscara quando atuamos por meio de um avatar. É cabível supor, então, que através de sua imagem digital, ou máscara virtual, o jogador que visita os “mundos possíveis” dos *games* participa das narrativas digitais, vivendo experiências não como substituição da realidade, mas numa dimensão festiva, tal qual aquela apontada por Bakhtin (1987).

É preciso salientar aqui que o autor estabelece uma diferença importante entre a máscara popular dos festejos medievais, resgatados na narrativa renascentista e o sentido que ela toma no romantismo, quando: “(...) *arrancada da unidade da visão popular e carnavalesca do mundo, empobrece-se e adquire várias outras significações alheias à sua natureza original: a máscara dissimula, recobre, engana, etc.*” perdendo “*quase completamente seu aspecto regenerador e renovador*” (Bakhtin, *ibid.*, p.35). Talvez seja esse sentido de máscara que mais se aproxime da visão apocalíptica que vê nas ações juvenis a negação pura e simples da realidade, a busca inconseqüente pelo prazer, sem qualquer comprometimento com a subjetivação crítica dos sujeitos (Ferreira, Rosa, 2006, p.209).

O sentido de máscara que trago para essa reflexão é aquele que “*traduz a alegria das alternâncias e das reencarnações*” (Bakhtin, *op.cit.*, p.35). Alternâncias que são ponto-chave para entender as subjetividades dos sujeitos constituídos nos contextos da chamada “pós-modernidade”, e renovações que se opõem tão significativamente à “*perpetuação dos ritos oficiais*” (*id. ibid.*, p.8) e da impossibilidade de modificar situações já estabelecidas.

“*Nos jogos de computador não tomamos decisões para a vida inteira ou por toda uma civilização*”, diz Janet Murray (2003, p.153), referindo-se à alegre oportunidade de modificar o rumo dos acontecimentos. A possibilidade de voltar atrás, de refazer, de olhar por outro ângulo, é própria das lógicas virtuais e admite o erro, pois não imobiliza os sujeitos diante do “pesado” compromisso de acertar sempre e da seriedade da vida real, onde nem sempre existe uma segunda chance. É a idéia de restauração que está presente nas maneiras de pensar que movem os jovens jogadores de videogame: “*O sucesso da aventura dependerá das escolhas certas. Um passo em falso... e baubau! Você já era! Mas se isso acontecer, você sempre pode apertar o botão back do seu browser e tomar um outro caminho*”, fala a jovem editora responsável pelo guia de RPG na Internet do *site*

“Sobre Sites”¹⁵, descrevendo determinado jogo. Esta prática de fazer, refazer, experimentar diferentes caminhos é própria dos *games* e corrobora para um entendimento diferente de tempo, espaço e relações sociais.

O depoimento de uma das jovens entrevistadas retrata bem essa relação com as possibilidades de restauração:

O videogame é mais fantasia e na realidade [...] você tem compromisso hoje, tem que ser hoje. No videogame [...] você pode pular de fase, você pode deixar para jogar amanhã, na vida infelizmente não tem isso. No game você tem milhões de vidas, você pode começar do zero, você pode simplesmente apagar e começar tudo de novo, na vida não rola. [...]. Esse é o fascínio do videogame. (Tatiane)

O fascínio da renovação é também a possibilidade de ter diversas imagens, de explorar diferentes representações e travestir-se de acordo com o ambiente, com seus interlocutores ou com as possibilidades do programa. Um dos entrevistados responde da seguinte maneira quando perguntado se a troca de fotos ou imagens é comum nas páginas pessoais de relacionamento e nos ícones dos programas de conversa *online*:

Direto! Muito, muito! É... agora a minha máquina queimou, mas é o tempo todo! Tirava foto assim, assim, assim [faz os gestos] em tudo o que era... direção, dava uma de fotógrafo lá, tirava foto dum bonequinho, botava lá, tiro foto de qualquer lugar. Eu mudo sempre, mudo sempre. Saio com o pessoal lá, a gente leva máquina, atualizo todas as fotos do álbum. Agora que tem 25 fotos, então...[referindo-se ao Orkut] Então, eu sempre troco, sempre troco. (Diego)

Ana Maria Nicolaci-da-Costa (2005) apresenta os primeiros resultados de suas investigações a respeito dos impactos subjetivos da Internet sobre seus usuários brasileiros, em 1998, e conta que, em dado momento, as pesquisas mostravam como os *chats* estavam subvertendo a forma de estabelecer contato entre as pessoas, já que através dessas “conversas”, “*conhecia-se o que as pessoas diziam ser antes de conhecer-se suas características físicas*” (p.77). Talvez esse relato fizesse mais sentido num momento em que as imagens não eram trocadas com tanta frequência como hoje acontece. Equipamentos com menor capacidade de processamento ou poucos usuários com acesso a máquinas mais potentes e conexões mais rápidas, determinavam o reduzido uso de fotos e imagens - e ainda hoje esse é um fator limitador para essa utilização.

Contudo, com a ampliação das possibilidades técnicas e a necessidade do contato visual, as imagens são cada vez mais utilizadas. Muitos são os jovens que utilizam

¹⁵ Site que se propõe a ser um guia sobre diversos assuntos, criando uma rede de informações.

avatars, criados por programas específicos, em suas correspondências através de *chats*, *blogs* e *sites* de relacionamento. Pode-se pensar nessa prática como proteção da auto-imagem e garantia de anonimato. Mas o que salta aos olhos é a também necessidade de diversificar, de brincar com a própria imagem, de utilizar o que a tecnologia põe a nosso dispor. Desta maneira, o desenvolvimento tecnológico cria certas expectativas, gerando demandas que há pouco tempo não existiam. Assim, hoje talvez possamos anunciar que “conhecemos as características físicas que o outro quer que conheçamos”, já que a imagem colocada à disposição para que todos vejam admite a criação ou intervenção daquele que a exhibe.

Janet Murray (2003, p.153) discorre sobre um dos prazeres característicos dos ambientes digitais: a transformação. São quase infinitas as maneiras oferecidas pelo computador que o usuário tem para mudar de forma. Dependendo do programa a que se tenha acesso, é possível transformar-se em qualquer coisa, ver seu rosto e corpo transfigurado como num passe de mágica. Para jovens que naturalmente têm a necessidade da dinâmica das transformações, além de terem sido criados dentro de uma lógica que privilegia a descontinuidade, o gosto pela novidade e a substituição constante de objetos, formas e conceitos “ultrapassados”, a oportunidade de transformação permitida na realidade virtual é fascinante. A possibilidade de ser representado de diversas formas é quase uma exigência dos tempos virtuais. Mas muito além de ser uma exigência é um prazer.

O poder de transformação do computador é particularmente sedutor em ambientes narrativos. Ele nos deixa ávidos pelo uso de máscaras, ávidos por agarrar o *joystick* e virar um vaqueiro ou um combatente espacial, ávidos por entrar num MUD¹⁶ e assumir a identidade de GarotaElfo ou PunhalNegro. Como os objetos no meio digital podem assumir múltiplas representações, eles trazem à tona nosso prazer pela variedade em si mesma. (Murray, 2003, p.153)

¹⁶ MUD – *Multi-User Dungeons*, ambientes desenvolvidos para receber vários jogadores ao mesmo tempo.

2.2. “Todo mundo pensa, pô, como eu gostaria de ser”¹⁷: A representação do corpo traduzindo os valores de cada época

Algumas preocupações em relação ao uso do avatar referem-se à suposta superficialidade ou falsidade nas relações estabelecidas, baseadas em aparências inventadas e idealizadas a partir de modelos de beleza impostos pelas culturas dominantes. Mas é importante lembrar que as representações do corpo humano nunca foram realistas, sempre foram pautadas pelo “exagero” ou idealizadas e correspondem às necessidades e às maneiras de “ver” de determinada época. Podemos supor que o cérebro enxerga aquilo que é tomado como valor em determinado contexto. São diversos os exemplos que podem ser pinçados na história da arte, desde a Vênus de Willendorf até as fotos retocadas no “Photoshop” da atualidade.

Ao evocar uma das mais antigas representações da figura humana de que se tem notícia, a Vênus de Willendorf, podemos concluir que ela se ajustava às necessidades de seu tempo, sendo pequena para poder ser carregada de um lugar para o outro por povos nômades, e ressaltando partes do corpo como seios, ventre, órgãos sexuais, que remetem à reprodução, fertilidade e sobrevivência, fatores importantes para aqueles indivíduos que viviam sob condições de extrema dificuldade.

Da mesma forma, no Egito Antigo, as imagens humanas eram representadas seguindo regras extremamente rígidas, como posição da cabeça, tronco e membros, que perduraram por 3.000 anos. Suas estátuas enormes não foram feitas para sair do lugar e os materiais utilizados perseguiram uma duração eterna. Todos os elementos da arte refletiam uma sociedade obcecada por ordem e perenidade (Strickland, 1999)

Na Grécia Clássica, iremos observar o culto ao corpo perfeito, que procurava uma aproximação e identificação com os Deuses (já que estes tinham formas humanas). No início, as formas artísticas perseguiram um estilo realístico e, pela primeira vez, utilizaram a observação como método de trabalho, mas logo o instinto primitivo do exagero falou mais forte e as formas passaram a ser distorcidas para intensificar aquilo que o cérebro procurava: algo além da natureza humana. Assim, uma perfeição anatomicamente impossível passa a representar um corpo irrealista¹⁸.

¹⁷ Bruno, 21 anos, falando sobre a criação de um avatar.

¹⁸ AS ORÍGENS da Arte: Mais Humano do que o Humano. Produção BBC/ KCET. Ano 2005. Exibido no programa *Ecce Homo – A arte*. Band Rio, 04 nov. 2007.

Também na Renascença, criaram-se corpos idealizados. No século XIX, os Impressionistas exageraram na cor e na luz, produzindo imagens que buscavam a efemeridade do momento. A sociedade moderna continuou exagerando, enxergando corpos que se harmonizavam com as exigências de um mundo industrial, veloz e cada vez mais urbano, como as representações feitas pelas mãos de Picasso, Matisse e tantos outros. A contemporaneidade idealiza os corpos da propaganda e na era digital, imagens são refeitas e retocadas utilizando programas gráficos. O próprio corpo físico passa pelas intervenções das cirurgias plásticas. Nos contextos atuais o avatar é mais uma forma de idealizar e representar a figura corporal, enxergando aquilo que se persegue como valor: um sujeito mutante, capaz de se reinventar, de se transformar o tempo todo.

Se antes o valor maior era o da imutabilidade, do sujeito que se mantinha fiel às suas idéias e convicções e não se modificava, hoje a flexibilidade é condição para viver o mundo contemporâneo. Um exemplo são as entrevistas para seleção de candidatos a colocações em empresas, onde obtém melhor resultado aquele que demonstra capacidade de adaptação a novas situações, que pode mudar seus modos de agir em função dos desafios, que está o tempo todo “em movimento”, transmutando-se, buscando novidades e novas maneiras de ser, conhecer e atuar no mundo.

Bruno, um dos jovens entrevistados, comenta que, ao criar um avatar, todos sempre tendem a melhorar sua própria imagem: “*Todo mundo pensa, pô, como eu gostaria de ser*” e o avatar “*te dá a possibilidade de brincar com isso*”. Tiago também afirma que é legal criar um personagem que coincida com você, mas é muito bom criar outro completamente diferente. Diz, ainda, que é comum entre os jovens, a prática de criar duas vidas no “Orkut”: uma como o próprio autor e outra com características bem diferentes. Esses depoimentos confirmam o fato de que além da busca estética, as representações corporais através de avatares traduzem o prazer da diversidade e o dinamismo próprio das lógicas possibilitadas pelas linguagens informáticas.

2.3. “Não, não é parecido comigo, não sou assim na vida real nem quero ser. Por isso eu jogo, entendeu?”¹⁹: O avatar como possibilidade de experimentações

Uma vida só não basta. Por isso lemos, vemos filmes, vamos ao teatro: para ver o mundo com os olhos de outras pessoas.
Hermano Vianna

¹⁹ Fala de Vinícius, 19 anos.

Para evocar a idéia de máscara utilizada por Bakhtin (1987) e tentar transportá-la para as realidades virtuais, procurei agir com cautela, pois, como alerta Machado (2007), naquele contexto “*a máscara tem um sentido político e desmistificador*” (p.221), enquanto nos universos digitais teria mais um sentido psicológico. Porém, ao pensar nas alternâncias possibilitadas pelos novos meios e nas formas de manifestações juvenis que, hoje, se caracterizam pelas ações culturais, é possível considerar que as máscaras virtuais permitem experimentar outras condições estéticas, comportamentais e sociais, assumindo, assim, uma dimensão política, no sentido das novas configurações contemporâneas.

No jogo eletrônico, o avatar amplia a sensação de imersão, ou seja, de estar “dentro” do jogo, aumentando também o prazer de sentir-se “na pele” do personagem. Se ele será igual ou diferente do jovem – física, moral ou psicologicamente – depende de cada um. A escolha do personagem vai da destreza ao visual, da identificação à vontade de ser “outro” diferente. Rafael prefere aqueles que mudam sua trajetória, que começam como seres “do mal” para depois se tornarem bons. Bruno costuma variar, gosta de ser um personagem engraçado ou um mocinho, mas também adora ser o vilão porque “*é o que dá graça ao jogo*”. Já Thiago A. escolhe “*os mais exóticos*”, aqueles com os quais “*quase ninguém joga, pra ser diferente [...]*”. De maneira geral, quase todos apontam para uma diversificação e a experimentação de outras personalidades. Vinícius V. é exceção e diz que precisa sempre se identificar com o personagem. Felipe F. aponta que cada um dos personagens com os quais joga, tem um pouco de si: “*acho que em cada um aparece uma qualidade que tenho... aí juntando tudo, sou ‘eu’!*”. Seria essa uma forma de se reconhecer no outro? É apenas uma representação do outro a partir de si mesmo ou talvez essa afirmação possa ser interpretada a partir da idéia de “*dobra*”, formulada por Deleuze (1991), que traduz o caráter coextensivo do dentro e do fora, e que permite considerar que eu sou eu e sou o outro ao mesmo tempo em que o outro é o outro e sou eu? Por outro lado, Esdras, outro jovem entrevistado, quando perguntado se gosta de se sentir como o personagem responde: “*eu gosto sim, mas nem sempre penso nele como eu... [...] eu gosto de ver como o personagem é*”, revelando também uma forma de olhar para o outro como diferença, ou seja, tomar o outro “*enquanto tal, por si mesmo*” (Gallo, *online*) e não como um conceito, como representação.

De qualquer modo, as práticas dos jovens jogadores traduzem formas criativas e expressivas na relação com o outro e modos de experimentação de vários “eus” possíveis.

Talvez a lógica que os novos instrumentos inauguram facilite a ação de considerar “outros possíveis”, abrindo caminho para a aceitação da alteridade. Arrisco-me então a supor que a “*negação do sentido único*” (Bakhtin, 1987) possibilitado pelas máscaras permite que esse jovem, acostumado a “vestir” outras formas e personalidades de maneira tão próxima do real, esteja mais apto a viver a diversidade e a aceitar as diferenças.

2.4. “Nesse jogo, por exemplo, tenho amigos que conheci por lá e ficaram meus amigos fora do jogo também”²⁰: Sociabilidades construídas sobre novas bases

Um dos grupos entrevistados fala sobre convivência e tolerância com o outro, exemplificando que naquele grupo existe o respeito à diversidade, ao contrário do que eles observam na sociedade em geral onde, segundo eles, há muito preconceito e falta de respeito com o outro:

Diego – [...] *Preconceito de religião, preconceito de raça, preconceito de tribos... tem um cara roqueiro, um pagodeiro... aí chega perto, já era! Então tem muita coisa que... [...] a pessoa [precisa] se conscientizar dessas coisas. Por exemplo [vai apontando um a um no grupo]: um roqueiro, um “revoltado na vida”, um emo²¹, um evangélico, eu sou católico... pô, mas nunca tivemos problema com isso. É só saber separar e respeitar.*

Tiago – *É uma miscelânea mesmo de religiões. Não tem essa coisa... cada um gosta de um pelo que é, e não pela religião ou pelo que acredita. É claro que cada um tem sua opinião, não vamos mudar o alheio, entendeu?*

O grupo aponta que esse respeito nasce das relações que se estabelecem a partir da prática dos jogos e que a própria aproximação dos jogadores vem de posturas não preconceituosas, já que eles dizem não produzir julgamento de valor a priori – seja por aparência ou habilidade no jogo -, mas procuram agregar mais pessoas para sua prática. Diego explica como acontece uma aproximação:

Por exemplo, quando a gente dança [refere-se ao jogo Pump it up] ali com o pessoal, quando a gente treina o pessoal, a gente chega e fala assim “pô, chega aí, dança aí com a gente, a gente ensina, a gente dá uma ficha pra você dançar...” a gente tem sempre que tentar...

²⁰ Vinícius V, 20 anos, referindo-se ao jogo online *World of Warcraft*.

²¹ Designação de maneira de vestir e se comportar ligada ao universo dos amantes de manga e animes, que remete à uma estética andrógina e sensível (emotiv), muitas vezes usada de forma pejorativa.

É possível notar que a teia de relações que se estabelece entre os jovens surge espontaneamente, assim como o seu alargamento:

Tiago – *E também, a ramificação da amizade, né? Eu tenho um amigo que é o Bruno, ele tem um amigo que é o Diego. Então eu conheci o Diego por causa do Bruno, sabe? Então tem essas coisas...*

Diego- [...] *Aparecia o amigo do amigo. Às vezes nem jogava, mas já virava amigo.*

Essas teias sempre existiram naturalmente, mas hoje são intensificadas pelas relações que se instituem via tecnologias de conexão. As comunidades virtuais que se formam em torno de interesses comuns são responsáveis pela ampliação dos grupos e pela inclusão de novos elementos de maneira tão veloz e tão diversificada como seria impossível pensar sem o uso desses modos de se comunicar. Dessa maneira, pessoas que conversam, que trocam informações sobre os jogos e que, eventualmente se conhecem fora do ciberespaço, nos eventos ou mesmo em encontros marcados em *lan houses*, são procedentes dos mais diversos espaços geográficos, extratos sociais, étnicos ou culturais. Tendo o interesse pelo jogo como ponto de partida e ponto comum, suas relações se estabelecem com facilidade e livres de pré-conceitos. Talvez isso explique as maneiras mais flexíveis de lidar com aquilo que é “diferente”, que observo nas posturas desses jovens.

O jovem que consigo perceber não se enclausura dentro de um modelo petrificado de sujeito nem de identidade. Se os seus modos de se relacionar com o mundo são mais fluidos ou instáveis, são também mais leves, admitem outros modos de ser que não apenas aqueles que vivenciam. Já foi aqui discutido que hoje a relação com o erro é mais natural, pois as práticas de reparação são também mais espontâneas e viabilizadas pelas facilidades tecnológicas. Da mesma forma, as maneiras de lidar com o desconhecido, com o que parece irreal, enfim, tudo o que aparentemente não lhe pertence ou não faz parte dos seus domínios, tornam-se mais fáceis e com menos barreiras. Assim, as experimentações são possíveis e abrem espaço para pensar alteritariamente.

Ana Maria Nicolaci-da-Costa (2006) descreve as novas sociabilidades que se estabelecem através do uso dos celulares e me parece possível que elas sejam pensadas também em relação às redes de infonautas, pois apontam a personalização, o acesso direto e uma rede de sociabilidade intensa (p.68). Da mesma forma que os jovens em sua pesquisa parecem orgulhar-se de suas agendas telefônicas lotadas, também os jovens que se comunicam pelos *sites* de relacionamento, de conversa ou através de jogos *online*,

ostentam uma enorme lista de contatos. Embora através do celular as trocas sejam mais imediatas, possibilitando a comunicação “em trânsito”, também via Internet as comunicações permitem uma sintonia direta e imediata, dependendo apenas do acesso ao dispositivo. A respeito da disponibilidade de contato, a autora afirma:

Eles partilham com seus amigos, ao longo do dia e da noite, de forma instantânea, os mais diversos aspectos de suas jovens vidas. E, sabemos, qualquer partilha de uma ampla gama de aspectos do cotidiano é a base sobre a qual são construídas relações de intimidade. Minimamente, essa partilha gera uma sintonia, que pode ser bastante fina e solidária, como no caso dos amigos que estão disponíveis para oferecer conforto ou partilhar momentos especiais mesmo de madrugada. (Nicolaci-da-Costa, 2006, p.69)

A diferença aqui, é que pela Internet os contatos são feitos entre pessoas que nem sempre se conhecem fora do ciberespaço. Assim, muitas vezes, partilhas, intimidade e confiança são experimentadas de uma maneira diversa da que até agora era possível. Ainda valem as primeiras impressões, as palavras ditas (ou tecladas), as características estéticas/físicas (através de imagens fotográficas enviadas ou dos avatares criados), as atitudes, as escolhas, enfim, aspectos que levamos em conta ao conhecer outra pessoa, mas que, certamente, são percebidas de outros modos nas relações virtuais. Nem melhor nem pior, apenas diferente. E uma das diferenças pode estar nessa disposição para conhecer o outro sem que a condição física “real” seja fator tão decisivo para estabelecer julgamentos. Pode ser. Como tudo nesse universo ainda tão inexplorado, todas as possibilidades podem ser consideradas. Estamos ainda tateando no escuro das relações virtuais, que, por outro lado, são tão iluminadas de possibilidades. Talvez de uma luz tão intensa que ainda nos cegue.

O espaço virtual ou ciberespaço, que é desprovido de materialidade, mas dotado de realidade (Castells, 1999, apud Leitão, 2006, p71), é o lócus privilegiado de práticas sociais na atualidade e no qual estamos “*reinventando formas de ser, de sentir e de nos relacionarmos com os outros*” (Leitão, idem). Para essa autora é preciso desmontar tanto a idéia que liga o “mundo real” à seriedade da vida adulta quanto à expectativa de que os espaços virtuais são ferramentas lúdicas para “treinar” o jovem na escolha de papéis sociais estáveis. É importante pensar a virtualidade experimentada, sobretudo pelos jovens, como uma possibilidade de vida que se afaste dos antigos referenciais que opõem real ao virtual.

[Os jovens] podem mostrar ainda que, enquanto se pensava que eles estavam treinando em um espaço real (mas provisório) de vida para, finalmente estrear no mundo real, eles estavam fazendo algo muito diferente. Eles estavam inventando novos modos de vida em novas realidades. (Leitão, 2006, p.86-7)

Acredito que esses “novos modos de vida”, que já não são tão novos assim, e que já envolvem a todos - crianças, jovens e adultos – apontam para modos de subjetivação produzidos nos contextos sociais contemporâneos que precisam ser considerados em suas especificidades.



Fig. 5, 6, 7, 8. Possibilidade de assumir diversos personagens



CAPÍTULO III

Sensibilidades Historicamente Constituídas

No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência.

Walter Benjamin

A fala de Benjamin (1994, p.169) abre esse texto para trazer a reflexão sobre as sensibilidades construídas historicamente e a necessidade de tentar entender os sujeitos a partir de suas existências sociais, compreendendo que as subjetividades dos sujeitos juvenis são construídas a partir de um *sensorium* concebido no encontro das realidades econômicas, sociais, culturais e tecnológicas de seu tempo. Os jovens que me falam nesse estudo são sujeitos que têm na cibercultura uma ampliação de seus espaços de ação e uma maneira própria de perceber o mundo, assim como se tornam diferenciados seus modos de aprender e de se relacionar com o conhecimento e com o outro.

O ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que ampliam, exteriorizam e alteram muitas funções cognitivas humanas: a memória (bancos de dados, hipertextos, fichários digitais – numéricos – de todas as ordens), a imaginação (simulações), a percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), os raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos). Pierre Lévy (1999, p.25)

As palavras de Pierre Lévy lembram as de Lucia Santaella (1996) quando se refere ao crescimento do cérebro e dos sentidos humanos, que estariam crescendo “*fora da cabeça e do corpo na multiplicidade de seus prolongamentos*” (p.88). Prolongamentos esses que se traduzem nos inúmeros artefatos midiáticos e tecnológicos criados pelo ser humano. De acordo com a autora as tecnologias nos constituem, se incorporam a nós e vão ficar cada vez mais parecidas conosco. Sendo a fala a primeira tecnologia a nos diferenciar dos demais seres vivos, as outras são prolongamentos, extensões desta.

Seguindo esse pensamento podemos supor que à medida que vamos incorporando as novas tecnologias desenvolvidas, principalmente relacionadas aos modos de se comunicar, estamos também incorporando outras sensibilidades e ampliando nossas habilidades. Somos hoje constituídos pelas culturas oral, escrita, impressa, de massas, das

mídias e agora digitais (Santaella, conferência proferida²²). Caracterizamo-nos assim, como seres híbridos, com habilidades para utilizar e significar todas as linguagens possíveis a partir desses meios. Os usos dessas linguagens demandam sensibilidades específicas que vão se configurando a partir do próprio uso. É preciso, pois, considerar a ampliação dos usos dos sentidos em contato com as diversas mídias.

Ao que parece, estamos vivenciando hoje a reunificação dos sentidos, propiciada pelo desenvolvimento das linguagens do vídeo. De acordo com Arlindo Machado (2007), enquanto outros sistemas figurativos caminham na direção de uma hierarquização em que o olho, separado dos demais sentidos, reina absoluto, a arte do vídeo tende à sinestesia. Os jogos eletrônicos são um campo fértil para observar essa transformação. Os jogos são, por sua natureza, híbridos, requisitando habilidades visuais, auditivas e gestuais/táteis que, juntas, determinam a ação do jogador. A conjugação dos sentidos torna-se cada vez mais o foco da indústria especializada em jogos, revelando não apenas uma possibilidade obtida através dos recursos disponíveis, mas principalmente uma tendência que não é apenas desejada pela indústria, mas exigida pelas sensibilidades inauguradas pelos jovens interatores nos contextos híbridos das mídias.

Santaella refere-se à pluralidade semiótica que as mensagens multimídias envolvem:

[...] mensagens intersemióticas para cuja produção concorre, muitas vezes, mais de uma mídia, o que envolve na sua feitura e leitura, uma pluralidade de códigos e de processos sígnicos, exigindo a concorrência de diversos sentidos receptores para sua decodificação e fruição” (1996, p.45).

Nesse sentido, é possível examinar como a cada conceito tecnológico desenvolvido, acompanham uma série de aparelhos, de lógicas e sensibilidades, que são historicamente constituídos.

²² *O papel das mídias na formação das culturas e nos processos educacionais*. Conferência de abertura do I Colóquio de Pesquisas em Educação e Mídia. Rio de Janeiro, UNIRIO, de 29 a 31 de agosto de 2007.

3.1. A relação com a imagem

[...]
Diabliu de menino internetinho
Sozinho vai descobrindo o caminho
O rádio fez assim com o seu avô
 Gilberto Gil

Se as “*Imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos*”, mas “[...] *oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo*”, como diz Vilém Flusser (1985) é preciso levar em conta em sua recepção a influência das subjetividades e das sensibilidades construídas através de uma série de fatores sociais, culturais e econômicos aos quais o sujeito está exposto, incluindo os aparatos tecnológicos.

Jonathan Crary, historiador da arte, propõe que a cultura visual é profundamente alterada pela forma como a técnica penetra na sociedade. Assim, não apenas os modos de produção, mas a visualidade se modifica a partir da técnica disponível em determinado momento histórico. No livro intitulado *The Techniques of the Observer* Crary (1990) aponta que a cultura visual ocidental vem sendo marcada por uma série de dispositivos ópticos. O primeiro deles, a “perspectiva”, buscou reproduzir a imagem tal como o olho humano a perceberia, convocando um observador ativo, cuja participação é fundamental para a produção da imagem. Posteriormente, a câmera obscura, dispositivo óptico de reprodução da visão utilizado no século XVI, pressupunha um sujeito neutro que não interferia na produção da imagem. Aqui, o artefato produzia uma imagem por si só e a lente substituíu o olho humano, configurando um afastamento deste com o mundo.

Com a hegemonia da câmera obscura, o ato de ver é separado do corpo físico do observador, que não tem mais nenhum papel a desempenhar no processo de significação. O dispositivo impede, pela sua própria arquitetura, que a posição física do observador possa fazer parte da representação. A visão, portanto, descorporaliza-se (MACHADO, 2002, p.228).

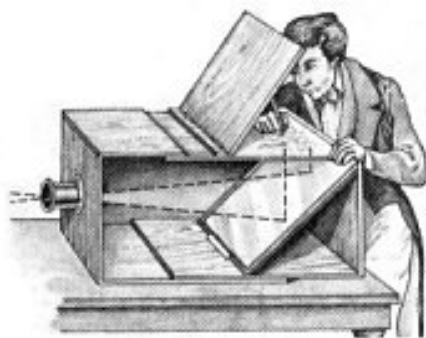


Fig.9. Câmera obscura de caixa



Fig. 10. Pessoas observando imagem produzida por câmera obscura

Porém, segundo Crary, o aparecimento de alguns dispositivos ópticos no século XIX reposicionam o observador, alterando tanto os modos de produção quanto os de percepção. Esses dispositivos acentuam a capacidade de produção da imagem por parte do sujeito e não apenas reprodução das imagens do mundo (Bernardes, *online*). Aqui, o corpo não é mais separado da máquina, sendo também um componente para a visualização. Como exemplo mais significativo, Crary (1990) nos fala sobre o estereoscópio, aparelho produtor de visão binocular e tridimensional, que opera com duas imagens semelhantes com ângulos ligeiramente diferentes que se fundem ao serem olhadas simultaneamente, criando a ilusão de profundidade. Os avanços da ciência no campo da visualidade no século XIX possibilitaram essas experiências e o desenvolvimento de novas formas de utilização desses aparelhos – além do estereoscópio, outros dispositivos surgiram como, por exemplo, o zootrópico que cria a sensação de movimento das imagens.

Sendo um aparelho que se encaixa ao rosto, o estereoscópio evoca os óculos virtuais disponíveis hoje para projetar e fundir imagens nos jogos, onde o corpo é também convocado a agir e operar em conjunto com os dispositivos.



Figura 11. Estereoscópio



Figura 12. Óculos Virtuais

Arlindo Machado (2002) aponta, a partir das observações de Crary, o fato de que a imagem estereoscópica não tem um ponto de fuga único, como na pintura renascentista ou na fotografia, o que implica uma transformação importante no conceito de ponto de vista. A relação do observador com o objeto, que durante muito tempo foi definida por regras ou códigos estabelecidos e aceitos, foi rompida: “*A relação do observador com a imagem já não é mais a de um objeto quantificado em relação a uma posição no espaço, mas antes a de duas imagens dissimilares cujas posições simulam a estrutura anatômica do corpo do observador*” (Crary, 1990, apud Machado, 2002, p.231). Creio poder fazer uma relação entre esse rompimento e a cultura visual contemporânea, que altera espaços, tempos, linearidade e pontos de vista a partir da instauração de novos códigos de escritas e leituras de imagens, caracterizados pela hibridização das linguagens. Não é por acaso que Jonathan Crary encara o processo ocorrido no século XIX como “*pano de fundo histórico de grande parte das mudanças midiáticas, tecnológicas, econômicas e epistemológicas de nosso tempo*” (Machado, *ibid.*). Para ele, as novas relações estabelecidas com a imagem, os modos de representação, simulação e visualização em ambientes digitais têm origem nos vínculos firmados entre observador e modos de representação iniciados no século XIX.

É interessante notar que o autor substitui o termo espectador por observador, já que etimologicamente *spectare* refere-se apenas a atos relacionados com o olhar, conotando passividade, enquanto observar é definido como “*cumprir ou respeitar as prescrições ou preceitos; praticar. Portanto, o observador, além de ser alguém que vê, é também aquele que atua de acordo com um sistema de convenções*”. (Machado. *ibid.*, p.228)

Santaella (2003, p. 81) indica, no mesmo sentido, que com o surgimento das tecnologias digitais, o sujeito passou de espectador a usuário, sendo convocado a agir e não mais apenas olhar ou reagir a estímulos, mas tomar iniciativas, escolher, utilizar os meios segundo suas conveniências. Porém, ressalta que isso não aconteceu de repente, mas veio sendo “preparado”, construído ao longo do tempo.

De acordo com Crary (2004), as duas últimas décadas do século XIX deram origem a um sujeito dinâmico, que construía o mundo ao seu redor ativamente, diferente do pensamento clássico que considerava o sujeito como um receptor passivo de estímulos de objetos exteriores:

Mesmo antes da invenção real do cinema, em 1890, no entanto, fica claro que as condições da percepção humana estavam sendo remontadas em novos componentes. A visão, em uma ampla gama

de locações, foi refigurada como dinâmica, temporal e sintética. O declínio do observador clássico pontual ou ancorado começou no início do século XIX, cada vez mais deslocado pelo sujeito atento instável (...). Trata-se de um sujeito competente tanto para ser um consumidor quanto um agente na síntese de uma diversidade próspera de “efeitos de realidade”, um sujeito que irá se tornar objeto de todas as indústrias da imagem e do espetáculo no século XX. (Crary, 2004, p.90).

Este é também o sujeito de que nos fala Benjamin (1989), inserido no ambiente urbano moderno, que se depara com uma sobrecarga sensorial ou um bombardeio de estímulos que, de certa forma, antecipa o sujeito contemporâneo atravessado por uma quantidade imensa de informações, por imagens e sons velozes, partidos e descontínuos.

As mudanças ocorridas no final do século XIX e início do século XX, com o crescimento das cidades, o desenvolvimento dos transportes, da indústria e o surgimento de diversos sinais que traduziam uma modernidade estampada nos luminosos, transformam tanto as experiências dos indivíduos como seus desejos, instaurando novas sensibilidades e novas demandas. De acordo com Benjamin (1984, p.173) o caráter de exposição possibilitado pela técnica de reprodução, por exemplo, mudou o foco da produção. O que tinha valor de culto passa a ter valor de exposição. Assim, a imagem tem que ser vista em suas infinitas formas e versões, pode ser reproduzida e ocupar espaços que antes não lhes eram destinados, além de aproximar observadores e objetos. O autor fala ainda que com a fotografia “a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho” e, assim, experimenta-se uma aceleração próxima à da palavra oral (id. *ibid.*, p.167).



Fig. 13. Times Square, Nova York, 1909



Fig. 14. Cartum na revista *Punch*, 1987,
“Como anunciamos agora”

Aceleração parece ser uma palavra própria para traduzir as novas relações que se inauguravam entre os sujeitos e o mundo. Nada comparável ao que temos hoje, com nossas redes de comunicação, mas que certamente modificavam a percepção e traziam a noção do efêmero, do instante capturado pelo obturador da câmera fotográfica, ou do momento reproduzido nas escuras salas de cinema.

A visão ganha cada vez mais espaço e se consolida como principal via de conhecimento sensível. De acordo com Cris Jenks (1998), “*a cultura ocidental está guiada por um paradigma visual, onde olhar, ver e conhecer estão entrelaçados*”, e aponta essa não distinção entre habilidade visual e cognição como consequência de uma teoria positivista e do cientificismo, onde crer e ver sustentam uma possibilidade de verdade através da observação supostamente isenta ou não distorcida do mundo natural.

Contudo, aponta Jenks, a visão se constrói socialmente e está culturalmente situada, sendo impossível dissociar a percepção da interpretação.

O ver é uma atividade de transformação do material da representação em significados, e essa transformação é perpétua, nada a pode deter. (...) Aquele que observa é um intérprete, e a questão fundamental é como a interpretação muda a medida que o mundo muda (...)” (Bryson, 1983, p.14, apud Jenks,1998).

Não mudam apenas as máquinas e o que elas possibilitam realizar, mas mudam os modos de lidar com as máquinas, os valores e sentidos construídos a partir de seus usos, em outras palavras, muda o sujeito por trás – ou na frente - das máquinas.

Se a forma de cada meio traz possibilidades que definem o conteúdo, como aponta McLuhan (1967), os aparelhos criam demandas que nos empurram para certos comportamentos. De acordo com essa idéia, o meio não é mero suporte, mas é um sistema gerador de sentido. O ato de “*zappear*”, introduzido pelo controle remoto é um exemplo claro de uma mudança de comportamento que é reflexo de uma lógica possibilitada pelas tecnologias, ao mesmo tempo que produz novos comportamentos, novas percepções e maneiras de se relacionar com o mundo. O telespectador que não mais assiste a programações inteiras, que pula de canal em canal, que assiste por amostragem (Machado, 1996), faz uma espécie de montagem pós-moderna ou, como costuma dizer Hermano Vianna, faz um “remix”, com pedaços de informações visuais, textuais e sonoras. Ter acesso ao controle, praticamente o obriga a mudar de canal, sob pena de estar sendo

privado de algo imperdível que se passa ao mesmo tempo, em outra emissora. Muitas vezes o ato já se torna automático ou a busca cai no vazio de informações semelhantes.

Interatividade, transformação e dinamismo são conceitos que permeiam as relações com os artefatos de nosso tempo, constituindo novas sensibilidades, influenciando e sendo influenciadas pelos novos modos de perceber. As produções culturais de nosso tempo refletem essas novas lógicas através da publicidade, da filmografia recente, das narrativas digitais, de videoclips ou videogames. A multiplicidade de imagens, sons e ações simultâneas representa para os novos usuários uma “multiplicação” natural da atenção. Olhares acostumados ao *zapping* televisivo, à rapidez das ações nos videogames, à fragmentação da chamada pós-modernidade, conseguem perceber com mais exatidão os detalhes de exposições feitas em formatos multimídia, do que aqueles criados dentro de uma lógica que privilegiava a seqüência linear. São sujeitos que transitam com facilidade entre janelas e telas, que se comunicam através de *chats* com várias pessoas, ao mesmo tempo em que estudam ou trabalham, escutam uma música, atendem ao telefone, respondem ao chefe, executam diversas atividades de maneira competente e exercitam uma nova maneira de se relacionar com o mundo.

3.2. “Eu consigo dar conta, o computador que é meio lerdo, às vezes”: um sujeito multiplicado

Assim, Diego, 21 anos, responde 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 por mim entrevistados aponta com naturalidade as multitarefas que desempenham, revelando uma maneira de concentrar-se distinta daquela que até agora tínhamos como padrão.

Lúcia Santaella (2005, *online*) refere-se a essa capacidade como “mente distribuída”:

O automatismo cerebral é substituído pela mente distribuída, capaz de realizar simultaneamente um grande número de operações. Observar, absorver, entender, reconhecer, buscar, escolher, elaborar e agir ocorrem em simultaneidade. (...) no contexto informacional da hipermídia, o infonauta lê, escuta e olha ao mesmo tempo. Disso decorre não só desenvolver novos modos de olhar, não mais olhar

de maneira exclusivamente ótica, como também ler de uma maneira nova e aprender cada vez com mais velocidade, saltando de um ponto a outro da informação, formando combinações instáveis e fugazes. (...).

A autora traz a idéia da 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.

Segundo Santaella (2004, p.131) 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 é cada vez mais natural e faz parte do repertório daqueles nascidos sob esse paradigma.

Se as sociedades modernas já vinham trazendo a idéia de multiplicidade de fatos simultâneos, velocidade e agilidade, o computador veio confirmar essa tendência, instaurando uma nova lógica do pensar e do agir, através de suas várias “janelas” abertas determinando diversas ações ao mesmo tempo. A possibilidade de superpor ou colocar lado a lado diversas telas, com conteúdos diferentes que pressupõem ações diferenciadas em cada uma delas, foi se incorporando aos modos pelos quais os sujeitos se comunicam, trabalham ou se entretêm. E essa prática se tornou tão natural que hoje o mesmo instrumento que detonou essa nova lógica é aqui referido com o adjetivo de *lerdo*. O jovem interator impacienta-se diante das conexões lentas, dos demorados *downloads* e reclama desse instrumento que já não acompanha mais o seu ritmo. Ele ultrapassou a ferramenta

que disseminou essa revolução. Ele não se intimida diante das possibilidades tecnológicas, ao contrário, supera-as e as subjugava ao seu comando. É ele quem manda, contrariando todas as previsões catastróficas de domínio da máquina.

De acordo com Arlindo Machado (2007) a tela representa, hoje, o espaço politópico, espaço topográfico em que os elementos “*migram de diferentes contextos espaciais e temporais e se encaixam, se encavalam, se sobrepõem uns sobre os outros em configurações híbridas*” (p. 76). Nesse espaço, bem diferente daquele isotópico caracterizado pela continuidade e homogeneidade dos elementos, os sujeitos interatores desenvolvem outras formas de percepção, que exigem “*reflexos rápidos para captar todas (ou parte delas) as conexões formuladas, numa velocidade que pode mesmo parecer estonteante a um ‘leitor’ mais conservador, não familiarizado com as formas expressivas da contemporaneidade*”. (Machado, 2007, p.76)

Santaella (2004), discorrendo sobre o equipamento cognitivo necessário ao usuário para navegar, aponta a competência semiótica da qual resultam a prontidão perceptiva e a agilidade das inferências mentais: “*Isso implica alfabetização na linguagem da hipermídia que permite ler a versatilidade das interfaces povoadas de diferentes signos para compreender suas negociações interativas*” (p.145).

Porém, mesmo “exercitados” nessas novas mídias, os jovens impõem certos limites às ações como diz Diego:

Tipo assim, eu não vou tá digitando um documento, fazendo uma arte num Photoshop e criando uma animação no Flash. Totalmente diferente. E... Principalmente, ainda mais a pessoa conversando contigo. Se você tá digitando, a pessoa... você fica parando digitando. Dependendo se as coisas tiverem a ver. Eu faço muito assim, fico na Internet, converso com o pessoal, mas eu tô mexendo no Photoshop, no Flash, no (???) Então eu posso parar pra escrever, volto, mexo, tranquilo. Agora, fazendo coisas totalmente diferentes, não.

Importante notar que “coisas que têm a ver” para ele talvez se configurem como atividades completamente diversas para pessoas que tenham menos intimidade com as ferramentas informáticas. Tratar uma imagem em um programa gráfico ao mesmo tempo em que navego na Internet e converso no MSN com diversas pessoas, pode não ser tão simples para mim como parece ser para esse jovem acostumado a essa profusão de tarefas e para quem o computador já se tornou um hábito, como ele mesmo afirma:

É como ela falou, 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!

O computador já é parte da sua vida, parte da qual ele nem pensa em abrir mão e que tem proporções enormes na sua maneira de se relacionar com o 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 (...).

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. Mas creio 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 torna-se difícil comparar situações e práticas acontecidas há vinte anos com as atuais.

A acessibilidade aos artefatos tecnológicos em geral e especialmente aos informáticos vem aumentando de forma expressiva nos últimos anos, o que é atestado pelo crescimento nas vendas de tais artigos, com preços mais competitivos. Além disso, jovens que já estão no mercado de trabalho podem arcar com o custo de seus próprios "brinquedos" tecnológicos, o que talvez há pouco tempo atrás não se constituísse como prioridade nas vidas de sujeitos juvenis pertencentes a classes econômicas pouco favorecidas. Tiago comenta:

Eu não tive muito videogame na minha vida. Fui ter agora porque comecei a trabalhar, mas computador eu tenho há dois anos. Tem muita gente que nasce com um computador em casa, entende? Hoje, o vídeo e o computador estão mais acessíveis às pessoas".

O fato de que hoje se "nasce com o computador em casa" redefine os modos de perceber e entender o mundo ao seu redor. A multiplicidade que exprime o modo de conhecimento do homem contemporâneo conforma uma escritura múltipla que evidencia o que se convencionou chamar de uma estética da saturação ou do excesso, ou seja, muita informação em pouco espaço-tempo, criando movimentos vertiginosos que requerem um

novo estado sensorio-perceptivo que aciona modos cognitivos inteiramente diversos daqueles que tínhamos como parâmetro até então.

3.3. “Parece que a gente vai tocar e que vai sair da tela”: um convite multisensorial

A fala de Jéssica, 18 anos, aponta 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 híbridadas das multimídias. “*Cada vez mais, a construção dos sistemas informáticos toma em atenção a relação entre estruturas sonoras, visuais e cinéticas e modelos formais (miméticos e lógicos) que as possam descrever*”, diz Maria Tereza Cruz (online), acrescentando 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.

As novidades tecnológicas vão sendo incorporadas aos gestos e sensibilidades humanas. Santaella (2004, p. 146, 147) afirma que, mais do que o aparato visual, o que produz a sensação de um espaço nos ambientes virtuais vem da “*sensibilidade tátil na ponta do dedo, que na realidade é a sensibilidade do corpo inteiro que se desloca para essa extremidade*”. Ela justifica sua proposição através de um detalhado exame sobre o sistema háptico, e diante do fato de que o toque da ponta dos dedos sobre o teclado ou mouse (ou ainda no *joystic*) carrega o poder de manipulação dos objetos nesses ambientes, criando, assim, a real sensação dos espaços.

Sistema háptico, descreve a autora “*consiste de um complexo de subsistemas, e não possui um órgão específico de sentido, mas receptores nos tecidos que estão em toda parte do corpo*” (2004, p.139). Refere-se ao tato, à apalpação e também ao estiramento de fibras musculares e configurações de ligamentos e juntas. Todo um sistema de receptores que compõem a percepção, junto com visão, audição, olfato. Aponta ainda para o fato de que as unhas e os pêlos que cobrem a pele são unidades receptoras, fazendo com que o tato seja mediado por uma extensão “*e não uma impressão direta da pele sobre o objeto, como tendemos a pensar*” (id. *ibid.*, p. 141). A autora faz menção a Gibson (1966, p.100) para exemplificar que:

(...) quando tocamos algo com uma vara, sentimos esse algo na ponta da vara e não nas mãos. A hipótese plausível explica que isso ocorre porque a informação da perturbação mecânica na extremidade da vara é obtida pela mão como um órgão perceptivo, que inclui, no seu processo, a informação sobre o comprimento e a direção da vara. Em suma, a superfície do organismo é uma fronteira entre o organismo e o seu ambiente, cujos limites não são rígidos, nem muito bem demarcados. (Santaella, 2004, p.141)

Assim, quando tocamos o mouse com a ponta do dedo, é como se o nosso dedo estivesse lá na tela, e de fato podemos sentir a dimensão da distância desse gesto! Da mesma forma, um jogador, ao manusear um *joystic*, seja ele convencional ou mais interativo como os novos modelos sem fio, o gesto se faz sentir nas extensões proporcionadas pelos aparelhos e apresentam uma oportunidade extremamente sensível aos movimentos. Os aparelhos tornam-se, desta forma, extensões do nosso corpo, incorporam-se a ele, conferindo uma naturalidade aos gestos.

É expressiva a quantidade de lançamentos já realizados ou prometidos para breve de jogos controlados por *joysticks* mais sensíveis e intuitivos ou mesmo sem o uso destes. Um bom exemplo que se tornou popular em pouco tempo²³ é o *joystick Wii*, da Nintendo, que agindo como um controle remoto sem fio, reproduz o movimento de jogadores em partidas de boliche ou tênis ou na recente aplicação para PCs “WiiSticks”, no qual o jogador, utilizando *Wii remotes* é desafiado a manter um bastão no ar enquanto manipula outros dois, de forma similar a malabares circenses²⁴. A mesma empresa anuncia o lançamento do *Wii Fit*, um controle em formato de balança com sensores que captam as medidas dos usuários como peso, altura e massa muscular. Essas informações são aplicadas em exercícios que exigem movimento de ioga, bambolê e flexões de braço, permitindo que os jogadores possam competir entre si e comparar gráficos de desempenho²⁵.

Ainda nesse sentido caminham outras experiências mais ousadas, que dispensam o uso do *joystick* como o capacete ainda em estudo apresentado pela “Emotiv Systems”,

²³O console de nova geração da Nintendo, o Wii ultrapassou o Xbox 360 em vendas no mundo todo, mesmo este último ter tido um ano de vantagem de lançamento. O Wii já acumula um total de 10,57 milhões de unidades vendidas contra 10,51 milhões do rival da Microsoft (que vem sendo prejudicado por vendas fraquíssimas no Japão). Lançado praticamente na mesma ocasião que o Wii, o PlayStation 3, da Sony, segue em terceiro vendendo até agora “apenas” 4,32 milhões de consoles em todo o mundo. Estatísticas do [Video Game Chartz](http://www.vgchartz.com/news/news.php?id=508), Disponível em: <http://www.vgchartz.com/news/news.php?id=508>. Acesso em 10 set. 2007.

²⁴ Informação obtida na coluna de Eduardo Stuart, do suplemento INFO ETC, de O Globo, de 10 de setembro de 2007.

²⁵ Informação obtida na edição especial Veja Tecnologia, de agosto de 2007, Editora Abril.

equipado com sensores que captam as ondas cerebrais do usuário e repassa as informações para o videogame, que transforma as intenções de gestos em comandos, movimentando um boneco virtual²⁶. Além disso, periféricos com as *webcams* já podem ser utilizados para controlar jogos, usando como guia os movimentos feitos pelo jogador em frente à câmera. “Através da amadurecida tecnologia de detecção de movimentos, conjunto com avançadas técnicas de análise cromática, esses jogos observam e interpretam todas as ações do jogador, replicando-as dentro de um contexto que visa promover a total imersão nas aventuras” explica o jornalista Eduardo Stuart²⁷. E continua enumerando outros jogos que não utilizam controles convencionais, como o jogo de combate aéreo “Flight Over Sahara” que, além de interpretar os gestos do jogador, utiliza o microfone para disparar tiros.

O jogo “Guitar Hero” é outro campeão de popularidade e utiliza um controle na forma de uma guitarra, o que determina uma possibilidade muito grande de sentir-se dentro do jogo. Tiago, contando sobre o seu jogo preferido diz:

Você é o guitarrista... é...é simulador, então você interpreta aquele jogo todo. E se você for mal... se você for mal no jogo você vai perder, sabe? Você é o guitarrista da banda, se você for mal, o público te vaia no jogo, entende?! [risos] “úúúú...”. Você fica mal, sabe? Então tem aquela coisa de você entrar no jogo.

Bill Gates (2007) fala sobre a maneira como as pessoas interagem com os computadores e os eletrônicos e afirma que “estamos chegando muito perto de um novo conceito denominado *Interfaces Naturais*”²⁸, que se traduz em novos aparelhos que complementam o teclado com recursos de entrada de voz, visão, tato e escrita manual e que devem, brevemente, se transformar em tecnologia-padrão. Um exemplo prático é o “Surface”, uma mesa eletrônica com uma tela, que oferece uma interação natural com o universo digital, onde a manipulação de dados pode acontecer por meio de gestos ou toques. Com o movimento das mãos é possível arrastar os elementos na tela, ampliar ou diminuir, através de tecnologia *multitouch* (reconhecimento de múltiplos toques, em diferentes pontos de sua superfície). É possível imaginar facilmente essa tecnologia aplicada aos jogos e a ampliação das possibilidades sensíveis do jogador, contribuindo ainda mais para a sensação de “estar dentro” do jogo.

²⁶ Idem.

²⁷ STUART, Eduardo. Jogos que estão de olho em você. INFO ETC, suplemento do jornal O Globo. 12 de fevereiro de 2007.

²⁸ GATES, Bill. A hora da colheita. VEJA Tecnologia, Edição Especial. Agosto 2007. Editora Abril.

Se, como diz Derrick de Kerckhove (*online*), “*o mundo como extensão da pele é muito mais interessante do que o mundo como extensão da visão*”, não falta muito para que esse interessante mundo esteja ao alcance de muitos e para que uma mudança de sensoriais se opere na sociedade como um todo. As formas de percepção têm um caráter histórico profundo e estão marcadas pelas tecnologias disponíveis em cada época. “[...] *só conseguimos perceber os ruídos parasitários dos antigos discos de vinil depois que a gravação digital logrou elimina-los*”, destaca Arlindo Machado (2007, p.200). Somente depois do referencial de uma gravação com som límpido, passamos a perceber os ruídos que antes faziam parte da audição de um disco, sem que nos déssemos conta disso. Aquele era o nosso modelo de música gravada. Mudando-se as possibilidades tecnológicas, mudam-se os referenciais e, conseqüentemente, os modos de perceber. Assim também aconteceu com o cinema mudo ou filmes em preto e branco que passamos a estranhar apenas depois que o cinema se tornou colorido e sonoro. Machado (*ibid*, p.2002) aponta o fato de que nossos órgãos do sentido são de alguma forma “educados” e que o funcionamento do aparato sensorial “*depende de processos sociais e econômicos, bem como das reorganizações da cultura visual e acústica produzidas pelas novas formas tecnológicas*” (p.206).

De acordo com o autor (*ibid.*, p 200-201) ainda iremos nos surpreender com o fato de um dia termos nos entretido com filmes insípidos, inodoros e insensíveis ao toque. Também Santaella (2004) preconiza que “*Por enquanto, a ilusão do toque, do cheiro e do paladar ainda não foram simulativamente geradas. Mas a virtualização desses sentidos, mais viscerais do que a visão e a escuta, está em processo de evolução*” (Santaella, 2004, p. 149).

Esses sentidos poderão tornar-se essenciais para a nossa compreensão da realidade que se apresenta através de uma representação. Os meios técnicos de reprodução sempre dependeram desse efeito alucinatório de ‘iconização do índice’, ou seja, quando há um apagamento do índice - que revela a existência do objeto - no processo de leitura, quando o que se vê não é mais o índice, mas o próprio objeto. Assim acontece no cinema e nas gravações sonoras, quando o que percebemos é a própria presença dos atores e cantores e não seus ‘rastros’. Essas percepções, porém, são historicamente situadas. Antes da fotografia ou da imagem em movimento nossos sentidos percebiam as pinturas como cenas de realidade. A partir do registro fotográfico e, principalmente, do cinema com imagens em movimento, essa consciência do real muda, e está continuamente mudando em função de

novas tecnologias criadas, que reorganizam nossos sentidos. Podemos dizer que tudo aquilo que percebemos está dentro de uma “moldura” que conforma nossos sentidos a partir de um filtro “[...] em função dos modelos gnosiológicos, culturais e econômicos vigentes numa determinada época e lugar, [...]” (Machado, 2007, p.204).

Nesse sentido, as exigências contemporâneas apontam para um deslocamento nos regimes de percepção que não se atêm apenas aos aspectos audiovisuais, mas convocam outros sentidos - principalmente o tato - e que se traduz por um corpo cada vez mais presente nos espaços virtuais. Ou ainda como esclarece Machado: “A *experiência midiática hoje ultrapassa a tela. Se em outras situações perceptivas o olho e o ouvido eram os órgãos hegemônicos, hoje é o corpo que comanda os processos de agenciamento*” (ibid., p.207).

3.4. “O MSN é de lei, tem que ficar lá!”²⁹: As lógicas de conexão

Além das questões colocadas até agora, destaca-se uma outra e importante questão a ser considerada no âmbito daquilo que a tecnologia nos traz como diferencial e que diz respeito às relações estabelecidas a partir das possibilidades de comunicação e, sobretudo, às formas de se comunicar através dos meios informáticos.

Nas falas dos jovens entrevistados para esse estudo as relações humanas aparecem como fator preponderante em suas práticas culturais e em seus modos de ser, contrariando as expectativas alarmistas que determinavam o fim do contato humano, que seria substituído pelo contato com a máquina. Porém, da mesma forma como nas gerações juvenis de todos os tempos, as amizades, as práticas de divertimento coletivo e a comunicação são prioridade para os jovens do tempo presente. A diferença está nas formas através das quais essas relações se estabelecem, que agora incluem os meios digitais e, por isso mesmo, tornam-se mais intensas. Dizer que o “MSN³⁰ é de lei”, nas palavras Bruno, é dizer que os amigos têm que estar sempre por perto, sempre potencialmente acessíveis. É dizer que a comunicação é essencial. Esse é um paradigma da contemporaneidade: a comunicação possível a qualquer momento, com qualquer pessoa, esteja ela onde estiver.

²⁹ Fala de Bruno, 21 anos.

³⁰ MSN ou Microsoft Service Network é um portal e uma rede de serviços oferecidos pela Microsoft em suas estratégias envolvendo tecnologias de Internet. O jovem se refere ao **MSN Messenger** que é um programa de mensagens instantâneas criado pela Microsoft Corporation. O programa permite que um usuário da Internet se relacione com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos "virtuais" e acompanhar quando eles entram e saem da rede. (fonte: Wikipedia)

O MSN sempre acionado é a sensação de presença do outro, uma sensação que conforma novos modos sensíveis e tangíveis de estar próximo.

Kalu, que declara não conseguir imaginar viver sem Internet, aponta as formas para driblar as dificuldades de acesso: “*Meia noite no MSN tem 40 cabeças já!*”, explicando que para quem tem que utilizar conexão discada, que além de ser mais cara não é tão eficiente e rápida como a “banda larga”, o horário ideal é à noite. “*Tem pessoal que entra de manhã, de tarde... eu sou do pessoal da noite*” diz Tiago, revelando que, mesmo com dificuldades, todos descobrem brechas e meios para fazer parte dessa lógica de encontros inaugurada com a rede.

Da mesma forma que acontece com a Internet, o celular é também o instrumento de aproximação e acessório indispensável para a maioria dos jovens entrevistados. Kalu, referindo-se ao aparelho, aponta que o usa até como relógio. Já Tiago, mostrando uma preocupação condizente com sua condição de jovem trabalhador, diz que a Internet e o celular são importantes para tudo:

Você vai fazer uma entrevista em um lugar e a pessoa te fala: “é melhor ter telefone de casa e de contato”. Por acaso, você não está em casa, a pessoa quer te ligar, você perde a oportunidade porque não tem celular! Hoje em dia é fundamental, como a Internet. [...] Antigamente também eram outros meios, né? Você tinha que ir lá: “eu quero que você venha aqui que a gente vai decidir o teu destino”. Hoje em dia, não. Tem aquela coisa de você [...] estar podendo usar um aparelho tão pequenininho, estar podendo ligar pra uma pessoa que pode estar no Japão, do outro lado do mundo.

Entendo que essa fala revela uma nova maneira de pensar os modos de ação das pessoas a partir do uso dos aparelhos. Antes do celular já era possível falar ao telefone e decidir algumas ações, mas o celular e as conexões via Internet trazem uma maneira bastante diversa da comunicação feita através do “antigo” telefone ou do que ele representava. A sensação de proximidade agora é muito mais intensa e está incorporada às lógicas de mobilidade dos novos aparatos tecnológicos, reforçando a possibilidade de comunicação instantânea a partir de qualquer lugar. São novos modos de subjetivação construídos na relação com a tecnologia.

Lucia Santaella (2007) observa a existência de cinco gerações tecnológicas que caracterizam as transformações ocorridas nos meios de comunicação nos dois últimos séculos. Dentre elas destaco as tecnologias do disponível, as tecnologias do acesso e as tecnologias de conexão contínua como aquelas que me auxiliam a entender as maneiras

como os jovens se relacionam com e através dos artefatos tecnológicos na era digital³¹. As tecnologias do disponível são aquelas feitas para atender a necessidades mais segmentadas e personalizadas, como por exemplo, o aparelho de MP3 com as músicas preferidas que estão o tempo todo nos ouvidos dos jovens - até mesmo em seus deslocamentos pela cidade -, o disco digital de vídeo (DVD) com o filme que já saiu de cartaz ou ainda as possibilidades de entretenimento pelas TVs a cabo (Santaella, 2007, p. 197) Todos esses artefatos constituem possibilidades de escolhas que estão disponíveis para os usuários.

As tecnologias de acesso colocam o mundo ao alcance da ponta dos dedos através da Internet. O acesso, de acordo com Santaella (ibid., p.198) é o traço mais marcante do espaço virtual. A lógica criada a partir da possibilidade de acesso guia os modos de pensar dos jovens que entrevistei e que conheci ao longo do meu estudo, quando eles me apontam que antes de qualquer outro recurso é sempre a Internet o primeiro lugar procurado para resolver qualquer questão prática de suas vidas, seja uma pesquisa escolar, consulta à lista telefônica ou procura de emprego e outras questões que dizem respeito às suas formas de lazer como assistir a um vídeo, ouvir música ou jogar.

Finalmente, as tecnologias de conexão contínua, que caracterizam a quinta geração de tecnologias comunicacionais são constituídas “*por uma rede móvel de pessoas e de tecnologias nômades que operam em espaços físicos não contíguos*” (id. ibid., p.199). Seja em casa, numa *lan house*, em espaços urbanos que permitem a conexão a redes sem fios ou através de aparelhos celulares (que agora já incorporam os acessos via Internet) o desejo de conexão torna-se uma possibilidade real ao alcance de muitos.

Se a Internet possibilita informação, diversão, instrução e pesquisa, como apontam todos os jovens entrevistados, a comunicação ou possibilidade de conexão é o fator preponderante em suas opiniões. Seguindo a mesma linha de pensamento, os jogos que possibilitam a interação entre vários jogadores são também apontados como aqueles que trazem um diferencial positivo. Thiago A., que em casa tem um aparelho de videogame, prefere jogar no computador “[...] *mais pela Internet, que você joga com outras pessoas*”, ou então na *lan house*, pelo mesmo motivo. Para ele, é fundamental estar com outras pessoas e prefere sempre jogos que permitem vários jogadores. No seu entender, jogo bom “*pra mim é o multi-player. Jogar com um monte de gente. Eu não gosto de jogar sozinho*”.

³¹ As outras duas são as tecnologias do reprodutível e as tecnologias da difusão (Santaella, 2007, p.197).

Nesse sentido, alguns jogos como os MMORPGs³² não podem ser entendidos apenas como jogos, mas como comunidades virtuais, onde o jogador é um entre inúmeros habitantes de um mundo virtual compartilhado (Santaella, 2007, p.417).

Os MMORPGs envolvem quem está do outro lado da tela como nenhum outro jogo consegue fazer [...] porque os mundos virtuais dos MMORPGs funcionam como espaços de interação social, de modo que aquele que está imerso consegue efetivamente produzir mudanças naquela realidade (id. *ibid.*, p 419).

Seria possível evocar então o geógrafo Milton Santos, citado por Carrano (*online b*) para entender que estamos vivendo um terceiro momento na produção de redes sociais, que pode ser caracterizado como período *técnico-científico-informacional*, onde “*os suportes das redes encontram-se, agora, parcialmente no território, nas forças naturais dominadas pelo homem (o espectro eletromagnético) e parcialmente nas forças recentemente elaboradas pela inteligência e contidas nos objetos técnicos (por exemplo, o computador)*” (id. *ibid.*).

Esses objetos técnicos, por sua vez, trazem não apenas uma renovação das máquinas, de caráter estritamente instrumental, mas novas relações entre os processos simbólicos e as formas de produção. De acordo com Martín-Barbero (2006b), “*A tecnologia remete, hoje, não a alguns aparelhos, mas, sim, a novos modos de percepção e de linguagem, a novas sensibilidades e escritas*” (p.54). Na mesma direção, Canclini (2008) aponta que os recursos de comunicação sem fio não são apenas ferramentas e cita Castells e outros (2007) para afirmar que são “*contextos, condições ambientais que tornam possíveis novas maneiras de ser, novas cadeias de valores e novas sensibilidades sobre o tempo, o espaço e os acontecimentos culturais*” (p.226, apud Canclini, 2008, p.53).

A revolução digital trouxe consigo novos modos de perceber e entender o mundo e as relações entre as pessoas, a partir de novas sensibilidades criadas e estimuladas no contato com a tecnologia. Uma profunda mudança nas relações entre cultura, tecnologia e comunicação situa historicamente o sujeito juvenil que trago nesse estudo.

³² MMORPG - jogo de interpretação de personagem, *online*, para múltiplos jogadores (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou *Multi massive online Role-Playing Game*).

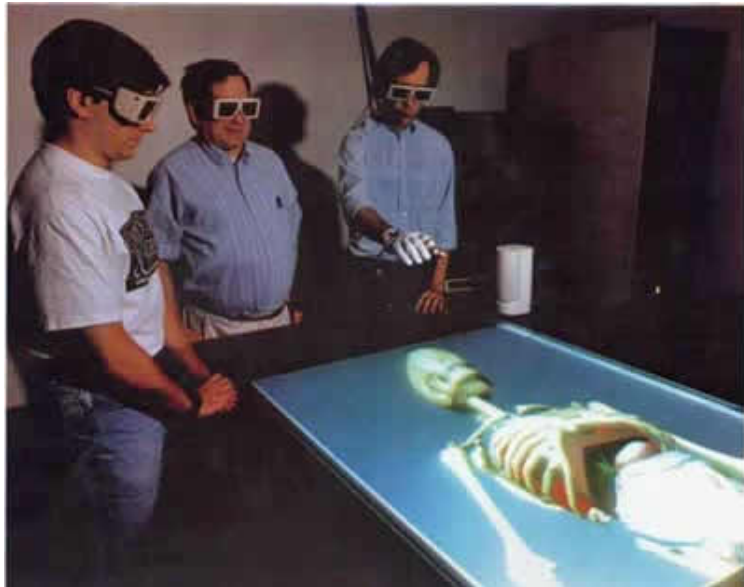


Fig. 15, 16 e 17. Uma nova experiência sensorial

CAPÍTULO IV

Imersão e agenciamento

Depois refleti que todas as coisas sempre acontecem precisamente a alguém, precisamente agora. Séculos de séculos e só no presente ocorrem os fatos; inumeráveis homens no ar, na terra e no mar e tudo o que realmente acontece, acontece a mim...

Jorge Luis Borges

Para trazer os sentidos de imersão e de agenciamento, que surgem nesse ponto da pesquisa, é preciso também trazer mais uma vez o sentido de virtualidade que orienta minhas observações. Esse fragmento de um conto de Borges, que traz reflexões sobre o tempo, me permite pensar no significado de virtual como uma possibilidade que funde tempos e espaços, que ultrapassa o sentido comum de unicidade e linearidade que vulgarmente conferimos aos acontecimentos e à vida de modo geral. Todos os fatos historicamente construídos, todos os tempos, todos os homens e mulheres, com suas experiências, dores e alegrias podem estar aqui, num só instante, num só espaço, misturado a essa realidade física na qual me encontro.

É comum pensar na virtualidade como um mundo separado da realidade. Ao pensar dessa maneira, a idéia de mundos paralelos ou de mundo especular coloca em oposição elementos que, cada vez mais estão se unindo, sendo agregados uns aos outros, conformando uma realidade que conjuga o espaço físico e o espaço virtual. (Santaella, 2007). Realidade e virtualidade não são dimensões opostas e me parece mais acertado considerar que o virtual se incorpora ao que comumente chamamos de real, originando um real mais complexo. Assim, 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.

Se, como já foi explicitado no capítulo 2, a virtualidade trouxe um alargamento do real, 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. Por isso, passo agora a examinar mais detalhadamente dois aspectos relacionados à virtualidade que

definem as relações com e nos novos meios e os modos de subjetivação que se produzem a partir dessas vivências: a imersão e o agenciamento.

De acordo com Arlindo Machado (2002), nesses contextos, imersão refere-se “*ao modo pelo qual o sujeito ‘entra’ ou ‘mergulha’ dentro das imagens e sons gerados pelo computador*” e agenciamento designa “*a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha*”, ou ainda, pelo fato de que lhe é dada a possibilidade de controlar, pelo menos parcialmente, o desenrolar dos acontecimentos.

Imersão e agenciamento são, cada vez mais, requisitos para o sucesso dos jogos e ambientes virtuais em geral e apontam os caminhos para conhecer as necessidades do jovem no mundo contemporâneo. Essas categorias surgem, na pesquisa, a partir das falas dos jovens entrevistados, que reforçam a absoluta prioridade desses fatores nos aplicativos e jogos.

4.1. “[...] Porque é você ali, sabe... aquela coisa de primeira pessoa...”³³: mergulhando nos ambientes

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, como o nome pode sugerir, 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.

[...] em vez de ser um observador distanciado [...], esse novo sujeito é agora **implicado** no mundo virtual onde está imerso; sua presença ali é ativa, no sentido de desencadeadora de acontecimentos e no sentido também de estar submetida às forças que ali estão em operação. No entender de Ascott (2003), a cultura telenóica se sobrepõe à cultura paranóica, centrada na exacerbação do ‘eu’. Na cultura telenóica, o sujeito não está separado do mundo e preocupado apenas em afirmar sua presença; ele se torna agora um ‘sistema complexo e largamente distribuído’ (p. 261) que emerge da multiplicidade de interações no espaço de dados. (Machado, 2007, p.229 - 230).

³³ Tatiane, 21 anos

Assim, o termo interator, segundo Machado (ibidem, p.144), parece melhor designar a relação estabelecida entre o sujeito e as mídias informáticas, já que expressões como usuário, espectador ou receptor não respondem a essa nova característica participativa dos meios. Interator é, portanto, aquele que interage e atua, que vivencia os fatos, que intervém no rumo dos acontecimentos, que decide, que escolhe, que está dentro das situações, físicas ou virtuais.

Diante desse novo sujeito interator, outras transformações ocorrem como a sua relação com a imagem e a própria idéia de imagem. Manovich (2001, p.183, apud Machado, 2007, p.208) conclui que o nosso conceito de imagem mudou porque o observador se transformou em usuário ativo. Esse usuário não olha simplesmente para uma imagem, comparando-a com suas memórias de realidade, mas entra na imagem, com a qual ele pode interagir e pode também modificar. Assim, podemos dizer que existe uma relação entre a imagem e o corpo do, agora chamado, interator. Um corpo que tem nos aparatos tecnológicos extensões sensíveis.

Santaella (2003) afirma que *“quanto mais um sistema técnico for capaz de cativar os sentidos do usuário e bloquear os estímulos que vêm do mundo exterior, mais o sistema é considerado imersivo”* (p.202). Dessa forma, quanto menos o interator perceber o mundo externo durante uma experiência imersiva e mais os seus sentidos forem aguçados, maior e mais verossímil será seu mergulho na virtualidade.

“[...] Me desligo das coisas. É uma sensação meio inexplicável. Você está lá, se divertindo, e você nem escuta quem está te chamando”, diz Michael de 15 anos, tentando explicar como se transporta para aquele mundo apresentado sob a forma de um jogo e vivenciado por ele enquanto joga.

Santaella (2003, p202) fala de um corpo plugado que, dependendo do nível de interação, pode estabelecer relações mais ou menos superficiais, desde o simples digitar de um texto até a imersão intensa em cavernas de realidade virtual.

É preciso lembrar que imersão não é uma invenção das possibilidades virtuais e Machado (2007, p.167) cita Grau (2003, p.5) para dar a conhecer que

[...] a idéia de instalar um observador num espaço imagético de ilusão hermeticamente fechado não fez sua primeira aparição com a invenção técnica da realidade virtual auxiliada por computador. Pelo contrário a realidade virtual forma parte do núcleo de relações de homens com imagens.

Já foi apresentada no capítulo 3 uma breve reconstituição dessa relação que desde a utilização da perspectiva, no século XV, buscava a participação do espectador. Essa participação, no entanto, pode existir em vários níveis. Quando, no Renascimento, a perspectiva construída pelos artistas buscava representar o espaço real, criando a ilusão de profundidade, convocava para tal um observador participante da obra, cujo olhar e posição no espaço eram fundamentais para a ilusão de realidade. A ação do observador, entretanto era limitada a uma idéia de corpo presente, à relação deste observador com o objeto a partir de um ‘ponto de vista’ dado à priori. Nos sistemas digitais da atualidade o ponto de vista é sempre móvel, provisório e modificável: “*no seu estado propriamente digital, ou seja, enquanto conjunto numérico, ele é um campo de possibilidades definido por variáveis*” (Machado, 2007, p.183-184). Num videogame, por exemplo, o ponto de vista, em geral, pode ser modificado, permitindo rever a mesma cena de outro ângulo, identificando uma estrutura manipulável.

O efeito de imersão é obtido através de diversas técnicas, e algumas já são conhecidas há longo tempo nas artes visuais e no cinema, como, por exemplo, o envolvimento obtido com a trilha sonora. A esse respeito, dizem os jovens jogadores:

Pesq – Por falar em música, ... ela ajuda você a se sentir dentro do jogo?

Rafael – *Ah, claro!*

Diego – *É aquilo: música de videogame é igual a de filme. Você pode ver uma cena romântica ou, sei lá, ... qualquer coisa assim, mas é a trilha sonora que faz você entrar naquele clima, sabe? Então a trilha sonora importa muito. Você tá lá jogando, se você não tem nenhuma música pra entrar no clima do jogo, vai acabar desistindo. A música faz você entrar na história pra sentir o clima da história. Então a trilha sonora é fundamental!*

Outros fatores que proporcionam a sensação de ‘estar dentro’ são o efeito tridimensional da estereoscopia e a câmera subjetiva. A diferença é que nos ambientes virtuais passamos a ser o sujeito visualizador, como expõe Machado (2007, p. 172). O autor ressalta que tanto no cinema como na pintura o espectador pode apenas presumir o espaço tridimensional representado, mas não o pode vivenciar ou experimentar. Suas ações não podem modificar a imagem, pois ela já está dada ou já foi vista pelo sujeito da representação. Diferentemente, nas representações virtuais o espaço depende inteiramente do observador, de sua posição, da direção de seu olhar ou de sua movimentação dentro do ambiente.

A sensação de imersão e de controle experimentada nas ações fica ainda mais evidente naqueles jogos em que a perspectiva é oferecida por uma câmera subjetiva. Nos jogos eletrônicos, duas são as formas de visualização: uma que considera o ponto de vista externo - em que o avatar pode ser visto na tela pelo jogador - e outra, através do uso da câmera subjetiva, que considera o ponto de vista interno, o ponto de vista do jogador. Nas duas formas o jogador é levado a “mergulhar” no mundo virtual que se apresenta, porém, através do recurso da câmera subjetiva, os efeitos visuais e a acústica colaboram para a imersão e o jogador passa a experimentar uma sensação muito maior de presença ativa e não apenas de observação do desenrolar da narrativa. Por um determinado espaço de tempo ele é capaz de agir, reagir e pensar como o seu personagem, inserido no ambiente do programa. Assim, pode criar mais facilmente a ilusão de “ser” o ente fantástico, um arqueiro, uma sacerdotisa, um guerreiro ou uma deusa, negociando entre suas fantasias projetadas num avatar e as possibilidades previstas no programa (Machado, 2007).

Segundo o autor, câmera subjetiva é “*aquele tipo de construção cinematográfica em que há uma coincidência entre a visão dada pela câmera ao espectador e a visão de uma personagem em particular*” (id. *ibid.*, p.222). O espectador, então, tem o mesmo campo de visão que a personagem e isso se torna um grande instrumento para os ambientes que pretendem produzir efeitos imersivos, já que transforma o espectador em “*sujeito vidente implicado na ação*”. Toda a cena é construída a partir desse olhar e desse ponto de vista: as demais personagens dirigem seu olhar para o ponto onde está a câmera, a altura da câmera coincide com a estatura da personagem, os objetos e demais personagens aparecem de acordo com o campo de visão representado por essa câmera.

Nos jogos em geral, e nos jogos de simulação em particular, este é um dos recursos mais utilizados para dar ao jogador a sensação de pertencer ao ambiente. Se, aliado a essa técnica, são utilizados outros recursos como sensores de movimentos, *joysticks* sem fio ou ainda sem botões, que detonam a ação somente através dos movimentos do interator, as possibilidades de imersão deixam de ser possibilidades para se tornarem certezas. O console Wii, da Nintendo, é um exemplo claro por trazer um diferencial que se apresenta com o controle remoto sem fio, que reconhece os movimentos do usuário e os transfere para o computador. O controle utiliza a tecnologia *Bluetooth* para comunicação sem fio e a interação proporcionada pelo jogo é fartamente elogiada pelos jovens jogadores.

Thiago – *Eu adoro aquele Wii, vai ser o videogame revolucionário para mim!*
Pesquisador – Por quê?

Thiago – *Por que ele é todo simulador, todo o jogo nele funciona como um simulador! Você vai jogar um jogo de baseball, então vai fingir que você está usando um taco. Vai jogar um jogo de boliche, vai fingir que está tacando a bola. É todo simulador, você se sente todo dentro do jogo!*

Pesq – Sente todo dentro do jogo?

Thiago – *É.*

Pesq – *É o seu corpo que está interagindo direto na imagem?*

Thiago – *Exatamente! Como se estivesse jogando de verdade!*

4.2. “É simulador, então você interpreta aquele jogo [...] tem aquela coisa de você entrar no jogo³⁴”: Simulação e realidade virtual

A forma mais evidente de imersão é a apresentada pelos simuladores. Ao buscar o significado da palavra simular, encontrei a seguinte definição: “*reproduzir ou imitar, da forma mais aproximada possível do real, certos aspectos de uma situação ou processo*” (Aurélio, 1999). Assim, os simuladores são programas que tentam reproduzir situações reais – ou que acontecem fora do ciberespaço – colocando os sujeitos no centro das ações, permitindo que seus corpos interajam com os demais elementos da cena, reajam e se comportem de forma similar ao que aconteceria em situações semelhantes, porém exteriores a esses ambientes.

Nos parques de diversões encontram-se diversos simuladores e salas de imersão onde dispositivos mecânicos, visuais e sonoros nos permitem voar, percorrer labirintos, andar em naves espaciais muito ligeiras que refletem em nossos corpos os efeitos de aceleração e desaceleração, ou até mesmo de penetrar no interior de um corpo humano a bordo de uma nave miniaturizada, e sentir tudo isso com a mais incrível veracidade. Também nos jogos eletrônicos, os jogadores pilotam aviões e carros de corrida, empunham guitarras em pleno show, transformam-se em tenistas ou jogadores de futebol com tamanha riqueza de detalhes e acuidade que é impossível deixar de ‘viver’ tal situação por determinado tempo.

Se antes a alta tecnologia que permitia tais ‘ilusões’ era restrita a poucos, como aqueles que freqüentavam os parques da Disney ou da Universal Studios, hoje, cada vez mais, ela está acessível e móvel, já que podemos facilmente adquirir aparelhos que nos deixam experimentar as sensações imersivas - como aquelas vivenciadas nos jogos eletrônicos - e levá-los conosco a qualquer parte.

³⁴ Fala de Tiago, 19 anos.

Para referir-se ao mundo digital construído, que dá origem a experiências visuais, auditivas e táteis, com propriedades intensamente imersivas, o termo realidade virtual (RV) é empregado, porém não de forma unânime e outras nomenclaturas são utilizadas: ambiente virtual, realidade artificial, simulação de ambientes, realidade aumentada etc. De qualquer forma, pode ser definido como um mundo tridimensional simulado, criado a partir das tecnologias informáticas, que um usuário/interator pode manipular e explorar enquanto tem a impressão de estar nele (Strickland, *online*). Para que isso aconteça, vários dispositivos e periféricos foram e são criados com o objetivo de ampliar as sensações imersivas, como o *EyePhone*, uma espécie de capacete com um par de monitores estereoscópicos acoplados ao olho, dispositivos para captar movimentos da cabeça e fones de ouvido, ou ainda a *dataglove*, luva dotada de sensores que captam os movimentos da mão e envia comandos para o computador. Normalmente os dispositivos de realidade virtual permitem a visualização de elementos em tamanho natural a partir da perspectiva do usuário.



Foto cedida por Dave Pape para o site How StuffWorks

Fig. 18. Um display CAVE de realidade virtual projetando imagens no chão, nas paredes e no teto para proporcionar total imersão



Foto cedida por VIRTUSPHERE para o site How StuffWorks

Fig. 19. Unidade de realidade virtual que permite que o usuário movimente-se livremente para qualquer direção



Foto usada sob a GNU Free Documentation License - site How StuffWorks

Fig. 20. O Nintendo Power Glove usado em jogos de realidade virtual



Foto cedida por Atticus Graybill da Virtually Better, Inc. para o site How StuffWorks

Fig. 21. Um display montado no topo

Machado (2007) aponta que dispositivos de imersão surgem com a indústria da realidade virtual, que poderia ser chamada de “cinema da era do computador”. Para ele

“Virtual Reality é um nome genérico [...] para designar um certo tipo de evento audiovisual (mas também sensorial, pois incorpora agora a sensação do tato) destinado a resolver de vez o problema da imersão do espectador dentro de uma outra realidade, de uma realidade simulada. Trata-se de um cinema que abole a sala de espetáculos e cujo dispositivo básico consiste em um computador e numa série de periféricos que se acopla ao corpo, um espécie de cinema-corpo, um cinema que se veste como um parangolé de Oiticica e um cinema que se toca, como um bicho de Lígia Clarc (p.170).

4.3. “Bom, pra mim é fácil [...], qualquer jogo eu tô lá, assim como se fosse o personagem principal ou então um dos que vai aparecer”³⁵: a vivência nos espaços híbridos

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. Os ambientes e linguagens híbridas com os quais os jovens convivem tornaram-se tão naturais nas relações cotidianas que os limites entre eles já não se fazem perceber de forma tão intensa. Assim, 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, como já examinamos nos capítulos 2 e 3, que alteram nossos modos de perceber o mundo, diluindo as fronteiras entre o que está dentro e fora do ciberespaço. 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.

Além disso, sistemas cada vez mais sofisticados dispensam muitas vezes o uso de periféricos como luvas e capacetes e ao invés destes, projetam a imagem do jogador na tela ou captam seus movimentos através de sensores que não precisam mais estar colados ao corpo para ‘ler’ suas ações e assim, ampliar as possibilidades de interação e as sensações de estar dentro de determinado ambiente.

O jogo “Kick ass kung fu”, apresentado no *Campus Party* (evento internacional de entretenimento eletrônico, realizado neste ano de 2008 em São Paulo), é um exemplo, ao transformar o usuário em lutador de Kung Fu. “Ao entrar no ringue virtual, o jogador tem sua imagem digitalizada pela câmera, que reproduz seu visual e todos os movimentos no telão”, escreve o jornalista do jornal virtual G1, Renato Bueno. Assim, o jogador se movimenta para golpear ou fugir de seu adversário.

³⁵ Fala de Diego sobre a possibilidade de se sentir dentro dos ambientes dos jogos.



Fig. 22. “Kick ass Kung Fu”, jogo que transforma o usuário em lutador de Kung Fu. (Foto: Renato Bueno/G1)

O mesmo jornalista relata sua experiência com o jogo “Rock Band”, um jogo musical que veio no rastro de “Guitar Hero”: *O quarteto estava longe de ser a nova sensação do rock: na guitarra e no baixo, um jornalista magricela de óculos e outro, cover do Elvis do sul de Minas; na bateria e na voz, dois funcionários da sucursal brasileira da Electronic Arts que, desde a chegada do game ao escritório, pareciam não lembrar mais o que é horário comercial. Mas bastaram cinco minutos de "Rock band" para que os repórteres do G1 se sentissem parte de uma banda de verdade.*

Esse jogo permite transformar o jogador em guitarrista de suas bandas favoritas, como no Guitar Hero, mas acrescenta a possibilidade de encarnar também o baixista, o baterista ou o vocalista. Aqui o jogador não precisa jogar sozinho e pode formar uma banda com os amigos, cada um assumindo o lugar de um músico. Os instrumentos, como a guitarra em detalhe na foto abaixo, foram mais bem desenvolvidos ergonomicamente, tornando-se mais confortáveis para o jogador e mais próximos daquilo que é esperado de um instrumento musical.



Fig. 23. Botões são incorporados ao braço da guitarra, facilitando os toques (Foto: Renato Bueno / G1)

A busca por sensações imersivas é também a busca pelo aperfeiçoamento tecnológico dos gráficos, periféricos, dispositivos e aplicativos. A nova versão do jogo “Need for Speed”, um simulador de corrida de carro, traz, entre outras novidades, aspectos visuais altamente elaborados, como a fumaça, que levou 18 meses de trabalho para ser completada e simula um sistema de partículas que a faz variar de acordo com o terreno sobre o qual o carro se movimenta.

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 ou intersticiais - termo utilizado por Santaella (2007) -, onde o que está dentro e o que está fora do ciberespaço se misturam e se fundem, inaugurando novas percepções e sensórios. Podemos percorrer o corredor do MIT (Massachusetts Institute of Technology), “The infinite corridor”³⁶, construído a partir de fotografias panorâmicas e de um *software* desenvolvido por Mok3 e ter a sensação plena de estar no local, percorrendo aquele espaço fisicamente. A mesma impressão de presença pode ser obtida no site “Everscape”³⁷, que

³⁶ Disponível em: <http://link.brightcove.com/services/link/bcpid263777539/bctid1172088139>

³⁷ www.everscape.com

tem como objetivo “digitalizar cada metro quadrado de civilização e colocar tudo a disposição na internet”, como está no site, que traz ainda como slogan a frase “*não é um mundo on-line, é o (nosso) mundo on-line*”. Ao contrário de universos virtuais como o Second Life, que levam as pessoas a novos mundos *online*, o Everyscape pretende levar o mundo real para as pessoas que “vivem” na rede. É uma proposta semelhante à do Google Maps, que também oferece versões 3D de lugares reais, só que ao invés de oferecer uma visão panorâmica de cima, no Everyscape a câmera posiciona o sujeito ao nível do chão, entre ruas e prédios, dentro dos ambientes. Quem entra nesses espaços perde a noção se está dentro de um espaço virtual ou não e experimenta uma intensa sensação imersiva.

Janet Murray (2003) fala dos objetos liminares e dos limites entre o mundo da representação e o mundo ‘real’, comparando-os à quarta parede do teatro, e observa que suas existências, de certa forma, ampliam a sensação de imersão. Quando algumas barreiras são rompidas, muitas vezes, desfaz-se o ‘encanto’. Ela cita como exemplo o “Parque dos Dinossauros”, da Universal Studios, que é estruturado através de robôs gigantes, feitos para serem vistos de múltiplos ângulos (diferente da atração “De volta para o futuro”, que é baseada em vídeo) e apresenta-se como uma visita a um lugar físico, onde o barco, dentro do qual os visitantes percorrem os cenários, faz as vezes da quarta parede ou de objeto liminar. Se o visitante sair desse barco, a magia se desfaz. “*Nos ambientes eletrônicos baseados na tela de um monitor*”, diz a autora, a tela é a quarta parede e o controlador (mouse, *joystick*, *dataglove*) é o objeto liminar “*que permite entrar e sair da experiência*” (Murray, 2003, p.109).

Mas o que dizer 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, ou vê sua imagem projetada na tela e pode ele mesmo golpear seus adversários? Romperam-se os limites? 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.

Construímos modelos do mundo em nossa mente, usando os dados que nossos órgãos de sentido nos transmitem e nossa capacidade cerebral de processar informação. Habitualmente pensamos no mundo da forma como o vemos, ‘de fora’, mas aquilo que nós vemos é um modelo mental, uma simulação perceptiva que existe somente em nosso cérebro. Essa capacidade de simulação é o ponto onde as mentes humanas e os computadores digitais partilham o

potencial para sinergia (Rheingold, 1994, p.388, apud Gorman, *online*. Tradução livre).

Santaella (2007, p.217) aponta para o fato de que o corpo biológico e o corpo virtual estão inseparavelmente atados e que a consciência permanece arraigada ao físico. Não importa o que o corpo virtual possa vivenciar, ampliando as experiências do ser biológico, ele estará sempre ligado ao corpo físico. Acrescenta ainda que o crescimento dos espaços eletrônicos não caminha na direção de dissolver o mundo físico, mas de promover uma integração entre esses espaços. Essa integração já faz parte das vidas desses jovens jogadores e por isso transitar livremente por esses espaços lhes é tão confortável, atraente e lógico.

4.4. “[...] Não pode faltar interatividade!”³⁸: as exigências dos novos tempos

A profundidade das informações e a extensão das informações são dois componentes fundamentais para a imersão, propõe Jonathan Steuer, citado por Strickland (*online*). A profundidade está ligada à quantidade e qualidade de dados que o usuário recebe a partir de sua interação em ambientes virtuais como, por exemplo, a complexidade dos gráficos ou a sofisticação de saída do sistema de áudio. A extensão refere-se à quantidade de estímulos simultâneos que atuam sobre os sentidos. Hoje ainda o vídeo e o áudio são os principais elementos estimulantes, mas, cada vez mais, a sensação do toque vai sendo incorporada aos ambientes. De acordo com Pinheiro e Branco (2005, p.66), Steuer (1993) tenta desmistificar a realidade virtual como sendo um conceito ligado à necessidade de aparatos físicos como luvas e óculos. Segundo esses autores, Steuer propõe o resgate do conceito de tele-presença, criando variações de níveis para intensidade dessa experiência. A sensação de virtualidade estaria ligada a duas dimensões: *vivdness* e *interactivity*. *Vivdness* se refere à habilidade da tecnologia de produzir um ambiente sensorialmente rico e interatividade indica a gradação de influência que o usuário possui dentro do ambiente.

Além dessas questões, Janet Murray (2003) afirma que nosso mergulho no mundo ficcional, seja ele através de um filme, livro ou de uma interface digital, é mais do que a suspensão de uma faculdade crítica, é o exercício de uma faculdade criativa e da criação de uma crença. De acordo com a autora, o desejo de vivenciar a imersão nos leva a usar nossa

³⁸ Fala de Tatiane sobre as características de um bom jogo.

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 impressão de estar mergulhado ou totalmente cercado por uma outra realidade pode requerer “*de um simples inundar da mente com sensações, a superabundância de estímulos sensoriais*”, diz a autora (ibidem, p.102), destacando a idéia de que a imersão não é apenas a resposta a uma estimulação física, mas refere-se também ao envolvimento com a narrativa e às formas de sentir-se como personagem ou parte de determinada história, como será melhor detalhado no capítulo 5.

De qualquer forma, como aponta Andrew Darley (*online*), nos jogos eletrônicos, os jogadores precisam estar fisicamente envolvidos com os controles para fazer com que a ação aconteça.

Renata Gomes (2005) cita Ryan (2001) para estabelecer uma diferença entre os conceitos de imersão e presença. Enquanto o primeiro traduz a idéia de penetrar em determinado ambiente como sujeito corporificado, a presença refere-se ao fato de estar em frente a uma entidade, em confrontar o sujeito com os objetos. Diz ainda que são conceitos interdependentes, na medida em que sem a sensação de presença dos objetos não nos sentiríamos imersos, ao mesmo tempo em que para se fazerem presentes os objetos precisam fazer parte do mesmo espaço onde estão nossos corpos.

Gomes exemplifica com o jogo “Tom Rider 2” para mostrar como as primeiras gerações de jogos (e muitos aplicativos ainda hoje) “*implementavam um conceito de espaço ainda pouco ecológico*” (ibid. p.4) Jogos desse tipo podem ser descritos como caminhos a serem percorridos dentro dos quais encontramos objetos e personagens com os quais estabelecemos relações já previamente previstas ou projetadas. Contudo, apesar de o jogo não permitir ações mais autônomas e tornar-se repetitivo, a possibilidade de lidar com objetos cria uma forte sensação de presença.

Murray (2003) diz que é a “*experiência de usar objetos e de vê-los funcionar como deveriam em nossas próprias mãos*” (p. 113) que cria a sensação de sermos parte de determinado ambiente virtual ou jogo. Assim, os ambientes participativos, que induzem comportamentos que dão vida a objetos, são fundamentais na imersão. O mesmo acontece, explica a autora, quando uma criança embala um urso ou diz “bang!” ao apontar uma arma de brinquedo. A relação com os objetos reforça a crença na verossimilidade das ações.

O conceito de *affordance*, descrito por Gibson e citado por Gomes (2005) também auxilia a entender essa relação entre sujeitos e objetos nos ambientes virtuais, já que se refere aquilo que o ambiente oferece ao organismo de maneira complementar entre ambos. Assim, ‘estar dentro’ diz respeito “às capacidades do corpo virtual dentro do universo ficcional [...] muito mais do que a verossimilhança audiovisual apenas” (id. *ibid.*, p5). A capacidade de dar comandos, de escolher e executar ações através do corpo virtual determina o nível de imersão. Quanto mais o ambiente me permite interferir sobre ele e seus objetos, me movimentar por todo o espaço, olhar para todos os cantos e realizar ações, mais eu me sentirei parte desse ambiente.

Antes de examinar o elemento referente à agência do interator, é preciso pensar sobre o conceito de interação, que constitui a principal característica de jogos nos meios digitais, segundo Darley (*online*). Existem muitos usos diferentes para esse termo, porém o autor ressalta que nesse contexto ele se refere a um modo diferente de se relacionar com as ficções audiovisuais, no qual o jogador assume a liderança ou o controle dos acontecimentos que se desdobram na tela, mesmo que esse controle não seja total.

Uma das exigências dessa condição, segundo o autor, é que o jogador esteja familiarizado com os controles do jogo e desenvolva habilidade em seu manuseio. Dependendo do jogo, o uso dos controles pode ser extremamente complexo. Um bom exemplo é a série “Guitar Hero” para jogos, que possui um controle em forma de guitarra, requisitando do jogador grande habilidade para manuseá-lo, rapidez, ritmo, além de conhecimento das músicas. Kalu, uma das jovens entrevistadas, fala de sua dificuldade inicial no jogo: “Tive experiência em jogar Guitar Hero. Sabe, eu não gostei no início... não me acostumei com o controle [...]”, mas afirma que depois de se acostumar adorou o jogo, e continua explicando que “tem muita diferença de um controle para outro, o da guitarrinha, o controle do Play 2 [console Playstation 2], o teclado do computador...”.
Tiago concorda:

Qualquer jogo tem sua adaptação, tem seu nível de dificuldade,... só que tem jogo que você quer pegar mais, que você tem mais coordenação. Com o pé, por exemplo, tem o jogo de dança [Pump it up]. Mas como eu, que toco guitarra, tem o [jogo] Guitar Hero. Toco guitarra, violão e tal, então... .

É interessante notar que a admiração dos demais jogadores diante de um bom “guitarrista” equivale à “tietagem” dos fãs em relação aos ídolos. Observando alguns

jogadores em recente evento³⁹, pude ouvir os seguintes comentários em relação a um jovem jogador: “*O cara é fera!*”, “*Ninguém derruba ele!*”, “*Cara, eu nunca vou conseguir fazer o que ele faz!*”

O grau de dificuldade varia de jogo para jogo e dentro de um mesmo jogo, mas familiaridade e habilidade com os controles é condição de praticamente todos os jogos e permite ao jogador realizar várias ações cinestésicas⁴⁰ como correr, saltar, atirar. “*Você tem que ser bom naquele [jogo] que você joga*”, diz Tiago, referindo-se à competência no manuseio do controle como condição para ‘ser bom’. Em alguns casos, continua Darley (*online.*), existe uma analogia entre o uso do controle e outro meio de interatividade comum como, por exemplo, dirigir um carro. Apesar do caráter indireto e do elemento tempo-real, a sensação de que as coisas estão acontecendo naquele momento e que estão acontecendo com você faz toda a diferença no caráter imersivo dos jogos. Thiago A. diz que prefere os controles que permitem essa simulação e afirma: “[...] *eu jogo jogos de pistola, de carro com volante e, no máximo [jogos] de estratégia no computador, com mouse. Eu não gosto de jogar no controle [mais tradicional, com botões], não*”. O mesmo jovem adora o console Wii e o jogo “*Pump it up*”, no qual ele joga pisando em setas, numa espécie de tapete eletrônico. Ele, assim como outros jovens, aponta as possibilidades interativas obtidas a partir do uso de controles projetados com essa preocupação, como um elemento importante.

Quando perguntado sobre o que entendia por jogabilidade nos jogos, Esdras, de 21 anos, responde:

Esdras - São a facilidade e as possibilidades Por exemplo, se o jogo é apenas com o mouse, não se pode medir a jogabilidade só pelo controle, mas também o que o jogo permite você fazer. Tipo “Max Payne” é um jogo com a mesma ferramenta de “Quake”, porém o jogador pode executar movimentos ao estilo Neo de esquiva de balls, além de poder interagir com quase tudo no cenário. Mas na jogabilidade o que mais influencia são controles mesmo. Há jogos que são muito bons, mas por terem controles ruins acabam péssimos. “Prince of Persia 3D” foi um exemplo. Tudo - visual historia musica - era bom, mas os controles eram muito complicados e o jogador tinha dúvida sobre o que era e o que não era interativo.

Pesq. - Defina pra mim o que é pra você um bom controle

Esdras - algo que não leve mais de 5 minutos para me acostumar

³⁹ Anime Center Verão 2008, realizado no clube Hebraica, em 16 de fevereiro.

⁴⁰ É importante atentar para a diferença entre sinestesia e cinestesia. O primeiro diz respeito a uma relação subjetiva que se estabelece entre uma percepção e outra que pertença ao domínio de um sentido diferente (p. ex., um perfume que evoca uma cor, um som que evoca uma imagem, etc.) O sentido aqui utilizado é de cinestesia, ou seja, o sentido pelo qual se percebem os movimentos musculares, o peso e a posição dos membros. (Aurélio, 1999).

Lucia Santaella (*online*) afirma que “*a interatividade é uma propriedade intrínseca da comunicação digital*”, lembrando que muitos jogos apresentam altos níveis de interatividade na medida em que são marcados por combinações híbridas que geram grande complexibilidade e possibilidades.

Para a maioria dos jovens jogadores esse é um fator relevante em suas escolhas:

Tatiane – [...] acho que o que não pode faltar é a interatividade, aquele estilo onde você é o jogador realmente, chegar aquela coisa igual ao Fang por exemplo, Hagnarok e tal... Que você está lá naquele mundo, aquele boneco é seu como se você estivesse lá, igual está lançando agora o Nintendo Wii e que você joga em pé, igual ao Paradise⁴¹, que você se movimenta, acho que isso não pode faltar! Eu gosto de jogo assim.

Pesq. - Num jogo que permite mais interação você se sente mais dentro do jogo? Se sentir dentro do jogo é importante?

Esdras - Sim, quando você pode fazer mais coisas tipo, eu vejo uma grama posso cortar ela, ou eu vejo uma casa posso entrar nela, posso quebrar a porta etc. Dependendo do gênero dele sim. Nos rpgs e jogos de simulação, combate, isso é muito importante. Na verdade essa é a função do jogo. Dá a sensação de estar em outra realidade...

É preciso, no entanto, usar o termo “interatividade” com cuidado, pois, como observa Machado (1990, apud Primo, 1998), torna-se necessário diferenciar sistemas interativos daqueles meramente reativos. Os sistemas interativos pressupõem o diálogo e a total autonomia do interator, enquanto que nos sistemas reativos o que ocorre são escolhas entre as possíveis respostas já pré-determinadas. Nesse sentido, os jogos eletrônicos, muitas vezes, se caracterizam por serem apenas reações ou escolhas ao invés de apresentarem a possibilidade de respostas verdadeiramente autônomas. Porém, Alex Primo (1998), ampliando a discussão, cita Fischer (1987) para sugerir que relações reativas podem significar um tipo de interação e utiliza, assim, os termos interação mútua, que define como plena e interação reativa, que seria mais fraca ou limitada. De qualquer forma, estou trabalhando aqui com as possibilidades inauguradas pelos meios infomediáticos e, nesse sentido, considero as lógicas que se estabelecem desde então e que geram as demandas por relações interativas.

⁴¹ ‘Para Para Paradise’, jogo de dança no qual sensores captam os movimentos dos braços.

4.5. “Você controlar o seu personagem é uma coisa muito maneira mesmo!”⁴²: as oportunidades de agenciamento no mundo virtual

Quando o usuário “pilota” o computador, esteja ele transitando por um CD-Rom ou nas redes, ele está sempre dentro de um espaço informacional, um ambiente de signos híbridos no qual imagens, gráficos, desenhos, figuras, palavras, textos sons e mesmo vídeos misturam-se na constituição de uma metamídia complexa. Essa complexidade não é devida apenas à complexidade dos signos que aciona, mas também devida às exigências que ela demanda do usuário. (...) navegar é preciso. O usuário-operador tem de interagir com o que vê, mediante as escolhas do que vê. Ele não pode simplesmente olhar para o que se apresenta na tela, sem agir. É essa interação que está implícita no verbo “navegar” (Santaella, 2004, p.144).

Essa atitude ou postura diante da tela altera substancialmente os modos de se relacionar com a informação, com o conhecimento, com o entretenimento. Altera, conseqüentemente, as formas de percepção das imagens, sons, 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.

Murray (2003) enuncia que a sensação de imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas como o novo ambiente torna possível. Aprender a navegar, a lidar com uma outra realidade, parece ser extremamente intuitivo para os jovens com os quais me defrontei. Suas formas de lidar com a informação, o conhecimento ou o entretenimento nos meios digitais admitem imersão e agenciamento como fato incontestável, como perspectivas absolutas, incondicionais. “[...] eu gosto sempre de poder escolher o que eu vou fazer”, diz Catharina, de 15 anos. Os ambientes e jogos que oferecem maiores possibilidades interativas são, de modo geral, mais valorizados e acessados, já que são também os que admitem uma intervenção ou agenciamento maior por parte dos interatores.

“Nos meios digitais, nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação”, observa Arlindo Machado (2002), lembrando que “agenciar é, portanto, experimentar um evento como seu agente”. A prática do videogame não existe sem a intervenção do interator. Independente dos níveis de

⁴² Felipe, 16 anos.

interação projetados em cada jogo é a ação do jogador que desencadeia os acontecimentos, que inicia o jogo, que define os caminhos e todo o desenrolar da atividade. É o seu desejo, suas escolhas e formas de manusear os objetos que determinará o jogo.

Murray (2003) diz que “*quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele*” (p. 127), mas aponta que a agência se revela nas ações mais simples como dar um clique sobre um arquivo e ele se abrir diante de nós, ou inserir números em uma planilha eletrônica e o resultado ser automaticamente ajustado. Contudo, nos ambientes ficcionais a agência se manifesta de uma forma mais complexa e, embora não dependa da sensação de imersão, está estreitamente ligada à ela. Por um lado, a imersão nos impulsiona a querer agir dentro dos ambientes aos quais nos expomos, e por outro, as ações nos permitem um mergulho ainda mais intenso nos mundos ficcionais.

Em ambientes colaborativos, por exemplo, onde várias pessoas compartilham um espaço de fantasia, quando tudo corre bem “*os jogadores podem proporcionar, uns aos outros, uma criação coletiva de crença semelhante ao faz-de-conta compartilhado na infância*” (Murray, *ibid.*, p. 117). Nas simulações ou jogos on-line os jogadores negociam suas escolhas usando um corpo virtual. A projeção de outros corpos virtuais dentro do espaço do jogo cria ou amplia a ilusão de realidade, faz a fantasia parecer mais tangível, já que envolve a proximidade ao nos permitir compartilhar a fantasia do outro. Essa possibilidade de partilhar amplia sensivelmente nossa sensação de imersão e pertencimento. Os jogadores podem interferir nas escolhas de outros, podem oferecer itens, negociar, fazer trocas, apontar ou interromper caminhos, sugerir mudanças etc. Todas essas intervenções dinamizam as situações através das interações estabelecidas e, principalmente, pelo inesperado, pelo ‘não programado’. Embora as regras estabelecidas pelos sistemas imponham limites dentro de uma gama de ações possíveis, o encontro com o outro traz elementos que surpreendem o jogador, tornando cada jogo único. Vinícius diz que tem sempre uma sensação nova ao jogar o mesmo jogo, pois “[...] *alguém sempre faz algo que te surpreende, todos aprendem a jogar melhor, aprendem novos golpes e seqüências*”. Em jogos de estratégia, a interação com os outros jogadores muda os rumos da história, explica ele.

Murray (2003, p. 129) alerta para o fato de que agência vai além da participação e é preciso não confundir esse conceito com o número de ações executadas. Em alguns jogos a quantidade de ações é muito grande, mas não o nível de agenciamento, ao contrário de

outros, como o xadrez, por exemplo, no qual o que o define é exatamente a capacidade de agenciamento, isto é, o quanto uma ação influenciará no desenvolvimento do jogo.

4.6. *Você entra, e é uma emoção tremenda!!!*⁴³: O prazer do mergulho

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, de 18 anos, quando 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 estão em lados opostos e, conseqüentemente, não os veria num duelo, 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. A possibilidade de intervenção fascina, tanto quanto a da novidade. Felipe, de 16 anos, diz que *“controlar seu personagem é uma coisa muito maneira”*, ao mesmo tempo em que imagina que, se fosse construir um jogo, ele se passaria no período medieval *“porque o que a gente vive a gente enjoa... o medieval seria novo”*.

De acordo com Murray (2003, p.102), nós gostamos de sair de nosso mundo familiar e experimentar o novo. O estado de vigilância que aflora quando estamos em um ambiente novo e precisamos aprender a nos movimentar dentro dele e a conhecê-lo se constitui em um enorme prazer. Tanto o prazer de entrar no desconhecido como, depois, o prazer de entender e dominar as novas situações fazem dos jogos eletrônicos experiências extremamente gratificantes para seus jogadores.

Durante uma das entrevistas Thiago, Kalu e Tiago travam um diálogo sobre as diferenças e semelhanças entre dois jogos de dança e sobre o prazer de vencer desafios:

⁴³ Fala de Tiago.

Pesq – Qual é o seu jogo preferido?

Thiago – *O jogo preferido é o Pump mesmo, não é? Eu jogo sempre, estou jogando todo dia...* [os entrevistados fazem pequenos comentários entre si].

Pesq – E tem diferença...

Thiago – *Agilidade, é a agilidade!*

Pesq – E tem diferença do Pump para o Dance Dance?

Thiago – *Ah, tem!*

Pesq – Qual a diferença?

Thiago – *O Pump tem um botão a mais: tem as setas nas diagonais, e tem um botão no meio.*

Kalu – *Ele [Dance Dance] tem quatro botões, o Pump já tem [mais um] no meio.*

Pesq – E quais as diferenças do jogo em si?

Thiago – *O que muda mesmo... o pessoal gosta de Pump porque é mais difícil.*

Thiago – *É mais desafio, é mais desafio!*

Thiago – *É mais desafiante do que quatro setas...*

Thiago – *Dá mais desafio, com certeza!*

Thiago – *Tem muito mais variedade de movimento.*

Pesq – E o desafio é uma coisa importante? Vocês diriam que em qualquer jogo o desafio é uma coisa importante?

Thiago – *É, motiva, não é? Você vê uma pessoa jogando, “por que não posso?” É... sabe, te cativa e você vai lá e também quer aprender.*

Thiago – *[Quando] fica fácil, fica sem graça, não é? Depois [que] a gente faz uma coisa fácil, aí... já passou daquilo... não tem graça continuar fazer daquilo. Tem que ir melhorando, ficando mais difícil, pra tentar.*

Todos os jogos, de maneira geral, trazem desafios. O domínio das situações e a vontade de ultrapassar obstáculos são fundamentais para o jogador:

Pesq – Por que você joga? O que é bom no jogo?

Rodnei – *Sei lá, a dificuldade. Aquele desafio, aquelas coisas que você tem que montar, que você tem que fazer, descobrir coisas, ir em vários lugares pra pegar várias coisas pra conseguir fazer uma missão, conseguir fazer alguma coisa de maior valor no final.*

Ainda de acordo com Murray (2003) “*Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas*” (p.127). Assim, poder decidir e realizar uma ação, e obter resultados tangíveis a partir disso, caracteriza o sentido de agência que, segundo a autora é um dos prazeres (junto com a imersão e a transformação) característicos dos ambientes eletrônicos.

Outro autor que discorre sobre os prazeres característicos dos jogos é Andrew Darley (*online*), que aponta a impressão de mobilidade e presença realista dentro de um mundo paralelo como fatores fundamentais para o sucesso dessa prática.

Já recorri a Bakhtin (1987) quando utilizei sua definição de máscara para entender e situar o avatar como possibilidade de experimentações e de alegres alternâncias. Faço-o

agora novamente, para relacionar as idéias de imersão e agenciamento com suas reflexões sobre os festejos medievais e o carnaval em particular, e o prazer de vivenciar uma outra vida. O autor ressalta que nessas ocasiões não há espectadores passivos, mas todos “*o vivem, uma vez que o carnaval pela sua própria natureza existe para todo o povo*” (p.6), e complementa, dizendo que este não era uma forma artística de espetáculo teatral, no sentido de ser algo apresentado para uma audiência de espectadores, mas representava a própria vida, vivida enquanto durava. Uma vida vivida de acordo com as leis da liberdade determinantes da festa, onde tudo é possível e não coincidente com da vida oficial, representada pelos ritos da Igreja e do Estado. Durante o carnaval, diz Bakhtin, “[...] *por certo tempo o jogo se transforma em vida real. [...] É a segunda vida do povo, baseada no princípio do riso. É a sua vida festiva*” (p.7).

A idéia de segunda vida experimentada por determinado tempo, a que se refere Bakhtin (1987), pode ser também reconhecida nas falas dos jogadores, como é enfaticamente pronunciado por Rodney, de 17 anos, ao ser perguntado como definiria o jogo eletrônico: “*Minha segunda vida. Literalmente, minha segunda vida!*” Não é por acaso que um ambiente virtual freqüentado por milhares de pessoas no mundo inteiro tem o nome de “*Second Life*”. Nessa espécie de jogo, o usuário experimenta uma vida paralela através de um avatar, que tem ações cotidianas como trabalhar, comer, ter amigos, ir a festas, passear, casar, ter filhos.

A própria concepção de jogo admite a idéia de segunda vida, pois ela não pertence à vida “comum” e “*é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador*” (Huizinga, 2005, p.11). Porém, no ambiente virtual, a possibilidade de viver, por determinado tempo, uma vida ‘festiva’ é ampliada a partir dos fatores de imersão e agenciamento. Da mesma forma que no carnaval medieval, nos ambientes virtuais a diferença entre espectador e ator se dissipa. Nos jogos pode-se considerar que essas duas funções se fundem e o interator se insere nos ambientes como o seu sujeito ou seu agente visualizador (Machado, 2004).

A respeito das características de participação e imersão, Janet Murray (2003), considera que assumir um personagem através de um avatar é “*como se tornar outra pessoa por determinado tempo, adquirindo seus hábitos, sua maneira de pensar e se comportar. É como se você pudesse apenas colocar uma boina na cabeça e já começasse a dar de ombros, gesticular e até falar como um francês*” (p. 115). São as possibilidades de experimentar outras peles, já apresentadas no capítulo 2.

Refletindo a partir das falas dos jovens entrevistados e auxiliada teoricamente pelos autores aqui apresentados, posso entender que a elevada sensação de presença dentro dos jogos, onde o interator está imerso e pode agir nos ambientes apresentados, além de ser uma consequência natural das relações estabelecidas entre os jovens e os meios digitais, pode ser ampliada através de diversos fatores. Dentre eles destaco o refinamento da representação visual conjugada a efeitos de áudio, a capacidade interativa dos jogos - ou possibilidade de interferir na história e agenciar os acontecimentos -, a habilidade ou competência ao usar os controles, o quão intuitivos são esses controles, no sentido de elevar a qualidade e quantidade de estímulos sensíveis, o desejo e o prazer de mergulhar nos mundos ficcionais representados pelos jogos e ainda o envolvimento com a estrutura narrativa, que se assemelha ao interesse despertado por livros e filmes, que passarei a examinar no próximo capítulo. Terminei este capítulo buscando ainda em Borges inspirações para pensar que as relações de tempo, de espaço, de virtual e real sempre foram não lineares, híbridas e entrelaçadas.

“Pensei num labirinto de labirintos, num sinuoso labirinto crescente que abrangesse o passado e o futuro e implicasse de algum modo os astros. Absorto nessas imagens ilusórias, esqueci meu destino de perseguido. Senti-me, por um tempo indeterminado, senhor da percepção abstrata do mundo”



Fig. 24. Mergulhando nos ambientes da ficção virtual



Fig. 25. Descendo as escadas na “pele” do personagem.



Fig. 26. Recurso de câmera cinematográfica para “entrar” na trama.



Fig. 27. Efeito de câmera subjetiva

CAPÍTULO V

Jogos eletrônicos e narrativas: o que os jovens têm a dizer?

O próximo passo para compreender que encantos ou perigos a narrativa digital trará consigo é olhar mais de perto seus prazeres característicos, julgar em que aspectos eles dão continuidade às tradições anteriores e de que maneira eles oferecem acesso a uma nova beleza e a novas verdades sobre nós mesmos e sobre o mundo em que vivemos.

Janet Murray

Diante das lógicas relatadas até agora sobre os modos particulares com que os sujeitos juvenis se relacionam com os artefatos tecnológicos, e a partir dos depoimentos coletados, sinto-me impelida a pensar sobre as novas formas de leitura e escrita que considerem as possibilidades virtuais. De acordo com Janet Murray (2003), “*os novos ambientes eletrônicos têm desenvolvido seus próprios formatos narrativos. No campo da narrativa digital, os maiores esforços criativos e sucesso comercial têm se concentrado, até agora, na área dos jogos para computador*” (p.61). A autora afirma ainda 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, afirma 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)

Santaella (2007, p.412) afirma que a narrativa encontra no *game* um hábitat fértil caracterizado, principalmente, pela interatividade. Da mesma forma, Arlindo Machado, em entrevista concedida ao *site* do Projeto “As formas narrativas em mídias eletrônicas”⁴⁴ assevera: “*Se você quer estudar narrativa e as possibilidades que o computador, que a interatividade oferece para construir narrativas, o lugar certo de experiência hoje é o vídeo game*”. Nesse sentido, alguns trabalhos de investigação acadêmica têm se debruçado sobre a análise dos jogos como formas narrativas. Dentre eles, destaco o estudo de Glaucio

⁴⁴ Projeto *As formas narrativas em mídias eletrônicas*, desenvolvido pela Profa. Dra. Cristina Costa do Departamento de Artes e Comunicação da ECA USP.

Aranha⁴⁵ (2004, 2008), que justifica amplamente a existência da narrativa nos *games*, baseado em autores como Murray (1997), Bolter e Gruscin (1999), Clarke e Mitchell (2003) e outros, e reconhece a presença dos elementos da narrativa convencional nos jogos eletrônicos. 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)

Acredito que este novo gesto de leitura é fundamental para entender os leitores e as narrativas nos contextos digitais, incluindo os jogos eletrônicos. Ao pensar nas transformações pelas quais as narrativas passaram com o advento da imprensa, do cinema e da televisão (e na resistência que sempre houve em admitir os novos meios), podemos supor que novos suportes reivindicuem novas posturas de leituras e que devem ser levadas em conta. Esse novo gesto inclui agora, 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.

Gláucio Aranha (2004) cita McLuhan (1995) para observar que toda tecnologia importa em afetação sobre o usuário desta. Assim, as tecnologias disponíveis na contemporaneidade suscitam novas sensibilidades e demandam novos formatos para as práticas culturais às quais estávamos acostumados. Isso não significa dizer que os antigos formatos desaparecem, mas que outros se apresentam e se fundem àqueles já existentes. Aranha (2008) traz o conceito de hipermediação, para definir como as diversas mídias se unem nos formatos narrativos dos jogos eletrônicos: “*é possível perceber como recursos do texto impresso, da música, do cinema, da computação gráfica, dentre outros, dialogam com o fim de gerar a sensação de imersão, de presença imediata*” (p.41). A hibridez das linguagens é, portanto, característica dos jogos eletrônicos, que absorvem as linguagens de outras mídias, assim como estas também passaram a incorporar recursos semióticos e estéticos dos *games* (Santaella, 2007, p.408).

⁴⁵ Graduado em Direito, Mestre em Comunicação, Imagem e Informação (UFF), Pesquisador e Coordenador do Núcleo de Estudos Humanísticos, Transdisciplinares no Instituto de Ciências Cognitivas (ICC) e doutorando em letras (literatura comparada) pela UFF.

Outro estudo que se debruça sobre as narrativas nos jogos eletrônicos é o de Renata Gomes⁴⁶ (2005), no qual a autora aponta que, mesmo inspirados no modelo do cinema e na tentativa de realizar o desejo de “entrar no filme”, os *games* parecem “*estar gerando um formato narrativo autônomo, mais afeito às características do digital e aos procedimentos comunicacionais das sociedades contemporâneas que o utilizam*”.

Assim, a autora propõe duas categorias para caracterizar a experiência narrativa nos *games*: os jogos de personagem e os jogos de simulação. Nos primeiros, a sensação de imersão propiciada por ambientes navegáveis, estabelece vínculos emotivos que caracterizam as narrativas canônicas. Aqui o jogador é, na maioria das vezes, o protagonista. Esta categoria inclui os jogos do tipo MMORPG⁴⁷, assim como os de ação ou *shooting*, como as séries *Final Fantasy*, *Tomb Rider* ou *Halo*. Como jogos de simulação a autora considera aqueles que determinam o gerenciamento de parâmetros que estão baseados em modelizações de sistemas reais. Como exemplo, ela cita o jogo *Sim City*, onde o interator cria e governa uma cidade. São, portanto, jogos onde o jogador assume a posição de um Deus ou demiurgo, estando fora do ambiente, mas podendo controlá-lo com maior liberdade de ação.

Gomes (ibid.) observa que recentemente caminha-se na direção de uma composição dessas duas tendências e que daí advém um formato narrativo autônomo com características diferentes daquelas herdadas dos meios anteriores, buscando um modo mais liberto e próprio.

Nessa busca, o conceito de narrativa parece estar se distanciando da construção prévia de uma cadeia de causa-e-efeito a ser percorrida pelo espectador/interator. Agora, a narrativa começa a ganhar contornos de um processo de modelização de universos conceituais, de maneira sistêmica, a serem habitados pelo interator da maneira que só ele pode estabelecer a cada experiência. (id.ibid., p.3)

De acordo com Machado (2007, p.144), geralmente encontramos dois tipos de sujeitos nos jogos eletrônicos: o interator ou sujeito-EU, que é o responsável pelo desencadeamento das ações e o sujeito-SE, um programa de geração automática⁴⁸. O

⁴⁶ Graduada em Comunicação Social pela Universidade Federal do Ceará, mestre em Comunicação e Semiótica, pela PUC-SP, doutoranda pelo mesmo Programa da PUC-SP.

⁴⁷ MMORPG - jogo de interpretação de personagem, *online*, para múltiplos jogadores (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*).

⁴⁸ Machado (2007) utiliza o conceito formulado por Edmond Couchot para entender a condição do sujeito no ciberespaço, o sujeito-SE, que deriva dos automatismos do dispositivo técnico.

primeiro é aquele que, em jogos de simulação como *The Sims*, define os personagens, seus temperamentos, aparência e comportamento, cria cidades, controla o tempo e demais ações como se fosse um “Deus” criador. O segundo representa o programa, impõe limites e funciona automaticamente estabelecendo “*um repertório de acontecimentos possíveis e regras de funcionamento de seus elementos*” (ibid.).

Existe também uma diferença entre as personagens de jogos *online* e as de jogos de console (ou aqueles que são jogados no computador, mas não permitem a interação entre jogadores). Nestes, as personagens são de modo geral, definidos pelo programa e a única personagem não programada é o interator. Já nos ambientes colaborativos, como jogos *online*, todos são interatores, embora exista a possibilidade de algumas personagens serem *bots*, ou *robots* – “*programas de inteligência artificial que simulam um interator real*” (ibid., p.152), que são desenvolvidos pelo criador do sistema e servem como personagens de cena – agente inteligente -, para fazer a manutenção do site e também para fiscalizar se as regras estão sendo cumpridas.

A essa altura é preciso esclarecer que a categorização dos *games* não se refere apenas aos gêneros narrativos - devido à própria característica híbrida dos jogos - e a nomenclatura utilizada para defini-los é bastante variável. A indústria dos jogos se utiliza de denominações que misturam gêneros com características formais para atingir o público. Pinheiro e Branco (2005) argumentam que a natureza híbrida dos *games* faz com que a categorização de gêneros “*articule-se com outros aspectos do universo lúdico como, por exemplo, os aspectos técnicos*” (p.66). Eles exemplificam com o jogo *Ragnarök*⁴⁹, que é anunciado como “um game para conhecer e se relacionar com pessoas” ao invés de ser apresentado como um jogo do gênero fantasia. Assim, a empresa responsável pelo título no Brasil prefere vender o produto pelas suas qualidades técnicas e não pelas especificidades da narrativa.

Vários autores ocuparam-se dessa classificação. Dentre eles Poole (2000, p.21 – 44) citado por Santaella (2007, p.409) aponta que os jogos dividem-se nos seguintes gêneros: os jogos de atirar (*shooting*), os de corrida, os de exploração, os de luta, os *god games*, os jogos de estratégia em tempo real, os esportivos, os de quebra-cabeça (*puzzle*) e os RPG (Role-Playing Games) que também são denominados jogos de personagens. Também citado por Santaella (2007), Neitzel (2000) agrupa os *games* em três grandes classes: a)

⁴⁹ RPG *online*, administrado pelo site Level UP. Os MMORPG exigem um cadastro do usuário, concordância com o contrato de licença e pagamento de uma taxa.

jogos baseados em ação, não-narrativos (luta, competição, pular e correr, esportivos etc.); b) jogos de inteligência, construir e destruir (simulação, quebra-cabeça, estratégia, enigmas etc.); c) jogos de exploração, de aventura, narrativos (RPG gráficos e textuais).

Pinheiro e Branco (2006, p.36) apontam ainda que a interface é também determinante para classificar os *games*. Jogos que podem ser identificados como sendo do mesmo gênero, como por exemplo *Space Invader* e *Call of Duty*, possuem interfaces completamente diferentes, do ponto de vista de apresentação visual e jogabilidade. Assim, propõem que a narrativa dos *games* é composta por: gênero narrativo, interface e dimensão tecnológica (id. *ibid.*, p.38).

5.1. Ah, se não tiver história não tem graça! : a importância da narrativa

A fala de Gustavo, de 18 anos, indica um ponto comum na maioria das falas coletadas para esse estudo: a importância da história para a escolha dos jogos, sendo fator relevante para indicar a preferência por determinado jogo. Junto com os simuladores, os jogos com histórias complexas aparecem como aqueles mais requisitados pelos jovens entrevistados.

Gustavo aponta que “*pode ser qualquer coisa, desde medieval até futurista, mas... tem que ter uma história*” para que ele se interesse pelo jogo, mas expõe 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!*”

Muitos jovens justificam suas preferências referindo-se ao fato de que quando o jogo não tem um enredo, fica vazio, não “tem porquê”. Catharina, de 15 anos diz: “[...] *porque o jogo, tipo assim, você vai lá e ‘pega esse cubinho e leva pra não sei aonde’... por quê? Por nada*”, revelando que só o desafio baseado na habilidade não satisfaz.

É recorrente nas falas coletadas a importância de uma história bem construída, com elementos que enriqueçam a ação, como aponta Vinícius V., quando fala do jogo *World of Warcraft*:

[...] existem muitos outros RPGs online por ai mas nunca me interessei em jogá-los, pois sempre achei seu enredo sem conteúdo . Porém, Warcraft tem uma história intrincada e complicada, e mostra que valores morais, coragem força - seja

força física, de personalidade ou caráter - importam muito mais do que abandonar seu orgulho e princípios para preservar sua sobrevivência.

Ou ainda quando Esdras aponta o que considera como sendo um bom jogo:

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 a ação ou a competição não preenchem 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!

Desta forma, 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. Felipe, descrevendo essa sensação diz: “[...] Às vezes você começa o jogo e acha, ‘Ah, o jogo é chato’, mas no decorrer da história você vai se apaixonando pela história, por uma personagem, alguma coisa assim!”. A paixão pela história do jogo poderia aqui ser entendida da mesma maneira que aquela experimentada por um leitor de livros?

Catharina se refere ao jogo da seguinte maneira, quando pergunto sobre a relação entre as histórias de livros e jogos:

Eu não vejo muita diferença porque eu também gosto muito de ler... aí, tipo, eu jogando é como se eu estivesse lendo em um livro e se eu estiver lendo um livro é como se eu estivesse jogando aquilo, vivendo aquilo. Só que no livro a história é direcionada e no jogo não tanto direcionada, você tem que escolher mais ou menos o que você vai fazer, você tem que seguir uma história, mas é mais livre.

Tiago e Kalu afirmam que no jogo “você usa a imaginação” quase da mesma forma do que quando lê. Para estes jovens, o game possibilita visualizar o que o “autor” pensou, mas, de qualquer maneira, isso não prescinde do exercício da imaginação, já que

ela é fundamental para que o jogador se entregue ao jogo. Diego também 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 a possibilidade de fusão das linguagens aparece em sua fala, mesmo quando ele se refere ao livro. A lógica do cinema ou do game se revela quando ele menciona a imaginação da trilha sonora. Sua relação com a narrativa foi construída principalmente a partir do contato com o cinema e com os jogos e é natural que a trilha sonora esteja 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, incorporando elementos destas. De fato, a hibridização dos meios e linguagens determina uma negociação e incorporação mútua dos elementos de uma mídia à outra. Da mesma forma que a literatura se apropriou de elementos da linguagem cinematográfica e vice-versa, cinema e jogos eletrônicos estabelecem um diálogo cada vez mais intenso nas produções mais recentes.

São diversos os exemplos de jogos que se transformam em filmes e de produções cinematográficas que viram jogos. Renan, de 15 anos, aponta essa relação afirmando: “*Eu gosto de jogos de filmes, por exemplo, o Senhor dos Anéis*”. Porém não é apenas o fato de levar um tema a outro meio o que caracteriza essa incorporação, mas, principalmente as formas de narrar, as técnicas e modos de envolver o leitor/espectador. Velocidade, descontinuidade, diferentes possibilidades de caminhos e finais, estética, posicionamento

de câmera, possibilidade imersiva, ilusão de pertencimento, são alguns dos elementos que se mesclam na fusão das linguagens.

Esdras compara o envolvimento do ato de jogar ao de assistir um filme:

É como assistir a um filme. Muitos gostam de entrar na atmosfera e esquecer o que esta em volta, outros gostam de ficar comentando algumas coisas e compartilhando idéias sobre o enredo [...]

E continua comentando sua preferência pela câmera objetiva, ou seja, aquela que não coincide com a visão do personagem, elemento trazido do universo cinematográfico: “Quando eu vejo o personagem eu gosto mais, [...] gosto de ver movimentos legais (acrobacias) e a visão em primeira pessoa não é a que mais me agrada”.

É importante notar que, de modo geral, as escolhas dos títulos de jogos pelos jovens refletem suas preferências temáticas por filmes e livros, ou seja, das histórias que lhes agradam. Histórias fantásticas, de suspense, terror e aventura são as preferidas, sejam em filmes, livros ou jogos.

Alguns dos jovens entrevistados declararam-se não só leitores, mas também escritores ou que têm vontade de escrever. É o caso de Thiago A., que lê “*Bastante, sempre que acaba um eu já começo outro livro*”. Ele tem preferência por “*Suspense e terror, tipo Edgar Alan Poe, Alfred Hitchcok, Stephen King [...]*” e declara que “*A única coisa que eu quero mesmo fazer é escrever um livro*”.

Diego faz um relato interessante sobre sua experiência de escrever histórias:

É... antigamente eu lia muito, pesquisava muito pra escrever histórias. Já escrevi um livro, que chegou no final eu botei tanto mistério que nem eu conseguia resolver. [risos] Depois eu e um amigo meu, a gente... ele escreveu uma história medieval que deu umas 80 páginas, mas não chegou nem na metade do livro, meu HD queimou eu perdi a história inteira.

*[...] E eu tava querendo escrever sobre isso: anjos e demônios, mas de um jeito não real, que nem ele [Dan Brown] **escreve no filme**, né,... Vamos dizer que é real, mas botando um pouquinho de fantasia, pegando alguns fatos que acontecem, explicando um pouco de cada religião, misturando tudo e fazendo uma história.*

[...] Eu pesquisei muito, mas é que eu queria fazer uma história tipo em quadrinhos. Eu tava desenhando com meu irmão, mas só que a gente achou que ... algumas cenas eram muito difíceis de desenhar, era muito pra gente, aí a gente não conseguiu. Eu escrevi um pouco e tava tentando mandar pra alguém desenhar.

Essa fala, além de trazer elementos que caracterizam esse jovem e seus amigos como sujeitos que fruem e produzem narrativas, aponta mais uma vez para a importância

das linguagens audiovisuais. 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. A essa construção mental cinematográfica, que foi apontada por Aranha (2008), soma-se uma outra questão para a reflexão sobre narrativas na contemporaneidade, também observada pelo autor (ibid.), que se relaciona ao fato de que cada vez mais as narrativas privilegiam uma lógica interativa, de caráter participante e exploratório

5.2. “[...] você vê, você escuta, você... você pode mudar o rumo”: agência e interatividade como valores

Diego aponta o que, para a maioria, 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 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”. Essa fala exemplifica bem o novo gesto de leitura apontado por Aranha (2004), 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. Lucia Santaella (2004) 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, como já foi apreciado no capítulo 4 e caracteriza as narrativas concebidas e ambientadas nesses meios.

Nos *games*, afirma Santaella (2007) jogador e jogo são inseparáveis, “[...] a narrativa se desenrola porque o jogador tenta levar o jogo a fazer sentido. É isso que Klevjer (2001) chama de ‘estética do game’, uma estética do mútuo controle e resistência entre jogador e jogo” (p.413).

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 se apóia na física e que determina que nossas percepções de tempo e espaço não são, como acreditávamos, verdades absolutas (p.47). Assim, existem infinitas alternativas para cada situação e os jovens sentem-se à vontade nesse mundo de opções e modos de restauração que constituem as narrativas digitais:

Discorrendo sobre hipertexto e narrativa, Neil O’Dwyer (*online*) compara o cinema, visto de forma usual – onde as seqüências de imagens estão pré-definidas – e a possibilidade de ver um filme nos suportes informáticos, movendo-se de uma cena para a outra e estabelecendo uma não-continuidade que pode, inclusive, alterar o modo de entender a história. Ele aponta que nossa maneira de ver e entender os filmes irá mudar – a partir da narrativa em rede na qual podemos entrar e agir – e que a idéia de centralidade nas narrativas vai enfraquecer, já que o “hipertexto enfatiza que o marginal tem tanto a oferecer quanto o central, em parte porque o hipertexto redefine o central, recusando-se a conceder centralidade à qualquer coisa por mais do que o tempo de uma rápida olhada sobre ela” (tradução livre). Amparada nessa idéia é possível entender a não centralidade nas histórias dos MMORPGs, que são constituídos de múltiplas histórias, a partir de seus múltiplos jogadores, cada qual vivendo uma trama “marginal” que é ao mesmo tempo central para aquele que a vivencia.

Sobre a continuidade ou não continuidade, o autor, citando Gaggi (1997), enfatiza que no hipertexto quaisquer duas passagens que podem ser *linkadas* são potencialmente contíguas numa experiência de leitura. Assim, numa possibilidade enorme de combinações, várias histórias podem emergir das estruturas hipertextuais, dentro das quais se podem incluir os jogos eletrônicos.

A respeito dessa questão, o estudo de Emmanoel Ferreira (2006) aponta que

De fato, o grande referencial das narrativas mediadas por computador não está no seguimento de um fio condutor único, linear, como no cinema ou na literatura clássica, mas na possibilidade de exploração de inúmeras possibilidades narrativas que podem ocorrer simultaneamente, paralelamente, circularmente, funcionando como uma matriz combinatória que oferece grande potencial de novas situações, estando limitado apenas pelo banco de dados do dispositivo em questão.

Assim, é possível reconhecer algumas possibilidades estruturais nas narrativas próprias dos *games*. Existem 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. Se o personagem mata o inimigo em determinado tempo, ele ganha x pontos e é levado a outro mundo. Se ele contabiliza uma quantidade menor de pontos é levado a um ambiente diferente ou perde vidas, armas, poder de luta etc. O jogador pode ainda optar por se esconder atrás de um objeto, não lutar ou simplesmente se defender. São caminhos que se configuram como opções à disposição do leitor/jogador. Existem, porém, outros formatos com “histórias abertas”, como os *RPGs online* ou *adventure games*. 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. No jogo *online Ragnarök*, por exemplo, cada jogador traça um objetivo para seu personagem e o persegue durante o jogo. Chegar a “mago nível 80” pode ser uma meta a ser alcançada. Assim, o objetivo de cada jogador é diferente do outro, embora eles se encontrem no mesmo ambiente e, eventualmente, joguem juntos ou “contracenem”. De qualquer forma, são maneiras diferentes de compreender as narrativas, que pressupõem a ação ativa do sujeito.

Os jogos de MMORPG são, nesse sentido, os que oferecem mais possibilidades de intervenção, por sua estrutura de história aberta. André 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 história. Acho isso demais! É isso que eu gosto: controlar os personagens, o mal sendo do bem, entendeu?*”

A oportunidade de fazer diferente, de criar, de recriar ou remixar aparece constantemente como uma lógica natural e almejável por parte dos jovens. Perguntado como seria um jogo criado por ele, Fabio responde que seria uma fusão de *Final Fantasy VIII* com *Breath of Fire 1* e *The Legend of Zelda* (todos MMORPG). Pergunto ainda se isso seria possível e ele me responde:

É possível. Você retira alguns personagens inúteis do jogo, substitui por outro jogo, mistura um pouco a história, põe um mundo paralelo, aí você faz que nem o castelo do cara do Playstation, e vira aquele mundo paralelo, e vai por aí, entendeu? Põe três heróis... Porque o jogo tem que ter só um herói? Porque não poder ter 3 heróis principais, tem que ser sempre um, entendeu?

A fala de Vinícius V. 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 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.

Cláudio Mendes (2006), falando sobre as fantasias narradas nos jogos, afirma que elas não são simplesmente compreendidas pelos jogadores. “*Elas são vividas e significadas em processos narrativos que transformam jogadores em personagens*” (p.68). Ele constrói o conceito de sujeito-jogador-narrador e observa que a partir do momento em que o jogador se insere nas narrativas e compreende tanto o seu funcionamento como o do personagem com o qual joga, pode constituir e transformar sua subjetividade.

Janet Murray (2003) também traz a idéia de um leitor participante, que vivencia as experiências nos ambientes digitais. 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. Eis aqui um trecho descrito pela escritora em relação ao jogo *Zork*⁵⁰ trazendo a possibilidade de engajamento dramático das narrativas dos ambientes virtuais:

Interator digita> Oeste.

Sala de estar

Você está na sala de estar. Há uma porta a leste, uma porta de madeira com escritas góticas esquisitas a oeste, que parece presa com pregos, e um grande tapete oriental no centro da sala.

Interator > Olhar sob o tapete.

Em baixo do tapete há um alçapão fechado.

Interator> Mover tapete.

Com grande esforço o tapete é removido para um dos lados da sala. Uma vez movido o tapete, a tampa empoeirada de um alçapão aparece.

Interator > Abrir alçapão.

A porta abre relutantemente e revela uma frágil escadaria que desce para a escuridão.

Interator > Descer.

Está escuro como breu. É provável que você seja devorado por um monstro. Sua espada está emitindo um azul pálido.

Interator > Acender lampião.

O lampião está aceso.

Porão.

Você está num porão escuro e úmido com uma estreita passagem que conduz a leste a um túnel baixo e apertado que leva ao sul. A oeste vê-se a parte de baixo de uma íngreme rampa metálica, na qual é impossível subir. A porta do alçapão fecha-se com um estrondo e você ouve alguém trancá-la.

Você enquanto interator entrou num calabouço e alguém acaba de trancá-lo dentro dele! O momento é assustador e imediato, como um tiro de festim no palco de um teatro. Você não está somente lendo sobre um acontecimento passado; o fato está acontecendo agora e, diferentemente da ação no palco teatral, está acontecendo com você. (...) O bater da porta do calabouço atrás de você (não importa se o ambiente é descrito com palavras ou imagens) é um momento de vivência só possível no meio digital. (id. *ibid.*, p.86)

A passagem acima ilustra a maneira como o jogador é empurrado para dentro da tela, criando sensibilidades a partir não apenas de estímulos visuais e sonoros, mas, sobretudo, da ilusão de pertencimento proporcionada pela ação em primeira pessoa. O

⁵⁰ *Zork* é um jogo de aventura, criado por pesquisadores do Laboratório de Ciências da Computação do MIT, no qual o computador faz o papel de mestre do calabouço providenciando uma paisagem invisível que serve de tabuleiro para o jogo e informando os jogadores sobre os efeitos de suas ações. Dentro do mundo imaginário de *Zork*, os jogadores deslocam-se pelas salas do calabouço digitando comandos de navegação (norte, sul, leste, oeste, para cima, para baixo), procuram por objetos manipuláveis (através de comandos apropriados, tais como “ler livro”, “pegar espada”), resolvem charadas e combatem os perversos *trolls*. (Murray, 2003, p.80)

jogador não está assistindo a uma ação qualquer, ele está vivendo aquele momento na pele do sujeito que pratica e sofre a ação.

As narrativas participativas não são obra do nosso tempo, mas, certamente, ganham uma nova dimensão a partir do desenvolvimento das tecnologias e das demandas que esse desenvolvimento gera. A sensação imersiva é intensificada pela utilização de recursos sonoros, de um design gráfico extremamente complexo, de controles mais intuitivos e pelas ações interativas que ampliam a ilusão de realidade.

Dentro das oportunidades criadas com as mídias digitais os jogos eletrônicos que admitem múltiplos jogadores e, principalmente, os jogos *online* (nos quais diversos jogadores interagem entre si), apresentam uma maneira peculiar de considerar as narrativas. Aqui, as histórias não são criadas para serem lidas ou ouvidas, mas compartilhadas pelos jogadores (Murray, 2003, p.55). São histórias construídas coletivamente de tal forma que a ação de um jogador desencadeia ações de outros jogadores, numa corrente de fatos que podem ser refeitos ou recontados de numerosas maneiras, dependendo dos caminhos propostos e dos parceiros envolvidos.

5.3. “*Eu costumo jogar ele várias vezes [...] fazendo um final diferente*⁵¹”: Narrativas eletrônicas como uma atualização das narrativas orais

Encontro aqui uma afinidade com a concepção de narrativa descrita por Benjamin. Para o filósofo, a história contada permite a continuação no outro. A narrativa não está fechada em si, mas passa de um para outro, admite a memória, não se apossa do objeto. A narrativa, ao contrário do romance, não põe um ponto final na história, mas permite que se pergunte “*o que aconteceu depois?*” (Benjamin, 1994, p.213) e permite também que seja recontada por outro narrador.

Benjamin (2000, p.201) afirma que a arte de narrar está definindo porque a sabedoria está em extinção e porque as experiências coletivas estão em baixa e deixando de ser comunicáveis. De fato, o mundo tecnológico vem alimentando experiências individuais, na medida em que a relação com o outro é substituída pela relação com a máquina. Porém, as possibilidades tecnológicas também abrem outras possibilidades, ainda pouco exploradas. Os jovens que têm acesso à Internet⁵² não passam um dia sequer sem se

⁵¹ Vinícius V. referindo-se ao fato de jogar um mesmo jogo diversas vezes e alcançar finais diferentes.

⁵² O acesso à Internet inclui cada vez mais os jovens de baixa renda através das *lan houses*. Um estudo realizado pelo Cetic (Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação) do Centro

comunicar com vários amigos e pessoas diversas através de seus *e-mails* pessoais, *sites* de relacionamento e jogos *online*. Não estou aqui afirmando que o simples fato de jovens se comunicarem através da Internet determina uma experiência coletiva, mas abre caminho para que esta aconteça.

Mauro Pinheiro (2005), refletindo sobre a narratividade no contexto da World Wide Web, afirma que ali ocorre uma atualização das antigas narrativas.

Contar uma história na Web é dividi-la com leitores em diversos pontos do planeta, e dada as próprias características da WWW, a história pode ser apropriada e incorporada a outras histórias desses leitores. No limite, podemos dizer que as histórias que são escritas e disponibilizadas na Web constituem uma única história, um imenso hipertexto (Lévy, 1996, p.43) constituído de partes diversas que se relacionam através de *links*, tecendo uma rede de significados complexa e dinâmica, tal como as antigas narrativas”.

De acordo com o autor, essa dinâmica remonta às experiências coletivas e aproxima-se novamente dos relatos orais, quando a uma narrativa seguiam-se outras, dinamicamente relacionadas no momento em que eram lembradas pelo narrador. Os jogos eletrônicos, criados a partir da virtualidade, tendem a produzir também essas formas narrativas. Os *RPG online* são o exemplo mais característico desse modo de contar histórias, que pressupõe a continuação e colaboração de todos os participantes para o desenvolvimento do enredo.

“*Você interage com outras pessoas*” diz Vinicius V. sobre as possibilidades nos jogos *online* e aponta que, dependendo do jogo, a ação do outro é importante para trazer diferentes elementos à narrativa “*porque alguém sempre faz algo que te surpreende*”. É o fato novo, que modifica, que refaz, que continua a sua história de maneira diversa.

Jeanne Marie Gagnebin (1994, p.11) explica que, segundo Benjamin, a arte de contar estava “*ligada a uma experiência coletiva e um tempo e trabalho partilhados, em um mesmo universo de práticas e linguagem*”. Tomando essa idéia como ponto de partida, é possível também pensar que os jovens que partilham das experiências dos jogos virtuais, que se comunicam num universo que lhes é comum, constituindo comunidades interpretativas, poderiam estar revigorando a prática de contar histórias. A idéia de comunidade interpretativa pode auxiliar a entender essas relações que se formam a partir

de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas Direito/Rio. constatou que, em 2007, 49% dos acessos feitos à Internet no Brasil, foram realizados a partir de *lan houses*, por pessoas de menor renda e menor faixa etária.

de interesses e objetivos comuns entre grupos de jovens jogadores. Quem já presenciou uma conversa entre esses jogadores consegue perceber os elos que os unem e como, através de uma linguagem, de um sistema simbólico constituído de repertórios e códigos comuns, eles estabelecem as redes que possibilitam partilhar experiências. Fernandes e Silva (2005), ao falar sobre produção de sentidos a partir de artefatos da indústria cultural, afirmam que “*o processo de escolha do que consumir é uma escolha social que acontece de acordo com os valores sociais do grupo a que cada um pertence*”. Assim, os modos de subjetivação construídos através dessas experiências têm um caráter de construção coletiva.

Gagnebin (1994.) comenta a afirmação de Benjamin de que o conselho não consiste em intervir do exterior na vida de outrem, mas na sugestão sobre a continuação de uma história que está sendo narrada, demonstrando “*a inserção do narrador e do ouvinte dentro de um fluxo narrativo comum e vivo, já que a história continua, que está aberto a novas propostas e ao fazer junto*” (p.11). Assim, as narrativas em disponibilidade atualmente configuradas nos meios digitais oferecem não só um leque de escolhas, mas a continuação das histórias por vários sujeitos, muitas vezes em espaços diversos.

A respeito das formas narrativas que se constituem no ciberespaço, Arlindo Machado (*online*) indica que o computador nos permite trabalhar com memórias não lineares, que estão em estado de disponibilidade. Existem mensagens, histórias, narrativas, que não estão organizadas, mas serão lidas de acordo com a maneira como cada um vai mergulhar nelas, e que essa maneira “*depende da sua intenção, depende da sua formação, do seu passado e da sua história*”. Esse fato supõe que o leitor tem liberdade para interpretar o que lhe é contado, renovando a leitura e faz emergir a importância das mediações para as construções de sentido.

A leitura renovada é possibilitada também pelo gesto de passar a história adiante ou de recontá-la, já que “*Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo*” (Benjamin, 1994, p.205). Gesto esse, também reconhecido nos *games*, onde a história pode ser lida de diversas formas dependendo do caminho escolhido e pode ser refeita, recomeçada, contada de novo com novos ingredientes, novos personagens e novas perspectivas. Se “*cada história é o ensejo de uma outra história*” (Gagnebin, 1994, p.13), os jogos eletrônicos proporcionam essa dinâmica. Como características próprias das narrativas presentes nos jogos eletrônicos a lógica de restauração corrobora para um entendimento diferente de tempo, espaço e relações sociais. São maneiras de pensar, de ler e de escrever que partem

do pressuposto que não há uma única forma de construir e entender histórias e por isso mesmo admitem o erro, a diversidade, as posições alteritárias e modificam até o entendimento da própria noção de “História”.

Thiago A. explica que o jogo é algo “*mutável, você pode perder, e vai fazer alguma coisa diferente*”, querendo evidenciar as possíveis narrativas dentro da narrativa de um jogo: “*É uma diferença [entre o jogo e o livro], geralmente quem joga vai fazer uma história, depois vai fazer a outra, depois vai fazer outra e faz todos os tipos diferentes*”. Quem joga um jogo nunca o joga uma única vez. Repete-o, porém de maneira diferente. Além disso, procura outras histórias similares que surgem a partir do interesse pelo tema, pela curiosidade, pelo desejo de superar limites ou pela rede de *links* que se faz espontaneamente nesses ambientes. Uma história leva a outra, através de uma palavra, de uma idéia ou simplesmente da postura dos jovens usuários da tecnologia. Mesmo quando o suporte do jogo é o console, e não o computador conectado à Internet, o modo de pensar “em rede”, que relaciona fatos, se faz presente e o jovem, sempre atualizado, busca outros caminhos e histórias.

5.4. “Jogo é pra isso, pra fugir do mundo real um pouquinho”⁵³: a necessidade de contato com o mundo ficcional

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, telas de televisão, de 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 se estar em outra realidade. (Esdras)

⁵³ Diego

A fala de Rafael confirma essa idéia quando ele diz que prefere os jogos mais “fantasiosos”, no qual os personagens voam, têm poderes, são fantásticos, “Ah, sei lá, cara, tu viaja. Nada que acontece ali é possível na vida real. E isso é bom!!”

Diego acrescenta:

É como eu tava falando pra ele aqui: eu acho que nenhum jogo é real. Pode ser bem parecido. Nem futebol chega a ser real. Tem umas coisas que não chegam..., não é real. Jogo é pra isso, pra fugir do mundo real um pouquinho, pra você viajar, soltar a imaginação, essas coisas. Eu acho que esse é o significado de um jogo. Se começar a tentar botar muito real vai acabar estragando! Então, tem que ter essa fantasia. Mesmo num esportezinho [jogo de esporte] tem que ter um exagero, vamos dizer assim. Não pode ser totalmente real, se não acaba estragando.

Felipe, 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. As falas reproduzidas abaixo não deixam dúvidas sobre a necessidade de brincar, de criar, de viver fantasias, se entregar à magia de um mundo ficcional.

Esdras - [...] eu gosto de ver ele [o personagem], sei lá ... é como brincar com um brinquedo.

Tiago – *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!*

Diego – *Eu acho que, como eu te falei, eu enjôo de um jogo, eu acabei ele, eu crio uma história nova pra ele, sabe? Eu crio, sei lá, uma rotina diferente, então acabo fazendo um personagem virar um ..., como se fosse eu, vamos dizer assim, um personagem meu, que eu criei. Aí, então, eu crio uma história diferente pro jogo não ficar encostado lá de lado. Então, eu fico ali, brincando com ele.*

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

Janet Murray (2003, p.61) afirma que alguns jogos tornam-se experiências dramáticas e que o potencial para criar histórias cativantes vem, justamente, da concepção de tais momentos dramáticos, da história em si, e não apenas do uso de alta tecnologia para criar animações e ambientes extraordinários (id. *ibid.*, p.63)⁵⁴. Assim, tecnologia e arte se conjugam com o objetivo de criar sensações imersivas, proporcionando ao interator algo que poderia se assemelhar à sedução e à “magia” descrita por Benjamin, no seguinte fragmento de *Rua de mão única*:

Ao ler, ela mantém as orelhas tapadas; seu livro fica sobre a mesa alta demais e uma das mãos fica sempre pousada sobre a folha. Para ela as aventuras do herói são legíveis ainda no redemoinho das letras como figura e mensagem no empuxo dos flocos. Sua respiração está no ar dos acontecimentos e todas as figuras lhe sopram. Ela está misturada entre as personagens muito mais de perto que o adulto. É indizivelmente preocupada pelo acontecer e pelas palavras trocadas e, quando se levanta, está totalmente coberta pela neve do lido. (2000, p.37)

As possibilidades de ficar “coberto pela neve do lido” são cada vez maiores nas narrativas digitais presentes nos jogos eletrônicos. “*O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo que jamais foi possível*” (Murray, 2003, p.101). Não é por acaso que, ao falar sobre as histórias dos jogos e das ações realizadas, os jogadores conjugam os verbos na primeira pessoa: “eu peguei a chave”, “eu tenho que escolher uma das portas”. São sempre realizações do próprio sujeito que fazem a história continuar e os insere no mundo ficcional de tal forma que lhes permite viver fantasias, satisfazendo uma necessidade própria do ser humano.

Mas, se as emoções e sentimentos 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

⁵⁴ Ela exemplifica essa afirmativa com o jogo *Planetfall* (Infocon, 1983), onde o jogador, na posição de um tripulante de uma espaçonave destruída, se vê num planeta deserto, e tem como única companhia um velho robô, *Floyd*. Depois de viverem muitas aventuras juntos, *Floyd* se “sacrifica” pelo jogador e desaparece. De acordo com a autora, “*nesse ponto o jogo deixa de ser um desafiante quebra-cabeça para tornar-se uma memorável experiência dramática*” e a lembrança do sacrifício de *FLOYD* não sai da mente de seus jogadores. (Murray, 2003, p. 62)

subjetivação. Assim, não acredito que o leitor das novas mídias seja 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 no nosso tempo é protagonizar. Queremos 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, poderia ser 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, nosso 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, encontro 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!*”

Kalu e Diego concordam com essa opinião e este último diz que geralmente não acaba ou demora muito para acabar os jogos, por prazer: “*gosto de ficar lá, resolvendo, resolvendo...*”

A noção de tempo é um fator que merece atenção e Cláudio Mendes (2006, p.96,97) observa que nas narrativas dos jogos eletrônicos existe um tempo próprio, construído a partir de cada jogador, já que o grau de destreza e o interesse determinam o ritmo da narrativa. Ressalta que para ocorrer a quebra dos processos lineares das narrativas propostas nos jogos, as estratégias agem no presente, no “*momento exato do ato de jogar*”. (ibid., p. 97).

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. Diante disso, cabe 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 esses jovens? 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 jovens com a cultura e com o conhecimento.

Maria Luiza Oswald (2008), refletindo sobre o estranhamento que as juventudes vêm mantendo com o texto impresso tal como ele se organiza nos livros, questiona se não seria próprio “*lidarmos com a idéia de que estamos diante não de uma crise [de leitura], mas de um contexto histórico de educação pela imagem, mediador de novas formas de ler e, conseqüentemente, de produzir conhecimento que precisa ser levado em conta pela escola?*”. Desta forma, me pergunto se é possível pensar as narrativas digitais a partir dos modelos que temos ou se precisamos identificar outros referenciais a partir da cultura digital para construir novos conceitos e olhares sobre as práticas culturais juvenis.

Como não foi objeto desse estudo investigar a relação entre jogos eletrônicos e narrativas, não esgotei as possibilidades dessa relação. A partir de minha observação e escuta pude, porém, perceber a existência de formas narrativas nos jogos, que influem em suas escolhas pelos jovens e que, de certa maneira, suprem suas necessidades por escutar, produzir e vivenciar ficções.

Termino esse capítulo com o relato de Vinícius V. sobre a história de *World of Warcraft*, RPG online, seu jogo preferido:

Esse jogo é um jogo de cenário medieval que conta a história de povos clássicos da fantasia como elfos, anões e orcs, incluindo humanos, tentando sobreviver a uma ameaça, que mais parece uma praga, que é atraída pela magia que eles praticam. O nome dessa praga é "O Flagelo". Essa praga consome as pessoas na esperança de "purificar" todos os mundos da magia. Porém, nesse mundo a magia corrompe, fazendo com que o Flagelo tenha vários tipos de seres maléficos e sem escrúpulos.

A história do jogo se passa entre duas facções de exércitos que são a Horda e a Aliança, que querem sobreviver, mas sem perder terras para o inimigo. Então, essas duas facções lutam entre si e contra o Flagelo ao mesmo tempo. De um lado, do lado da Aliança, estão os humanos, anões, gnomos, night elfos (elfos da noite) e os draenei (uma raça divina que perdeu seus poderes por causa do ataque do Flagelo). Do outro lado o lado da Horda, estão os orcs, taurens (minotauros), trolls, undead (mortos vivos libertos do controle do flagelo) e blood elves (elfs sangrentos - elfos normais mas que depois de uma tragédia com seu povo se revoltaram e resolveram se juntar à Horda, porque antes eles faziam parte da Aliança)

No jogo eu sou um orc shaman (um conhecedor e amigo dos espíritos, que utiliza de magia da natureza para castigar seus inimigos)

Ao escolher a raça do seu personagem e, conseqüentemente, a facção a qual pertence, você completa ele escolhendo a classe de personagem, que no caso é a

"profissão" dele. Por exemplo, o orc em questão pode escolher dentre as seguintes classes: guerreiro, shaman, ladrão, e bruxo (uma espécie de mágico que consegue persuadir os demônios do flagelo a lutarem ao seu lado).

Bom, entre todas as raças os orcs são uma raça sem lar. As terras deles foram destruídas pelo flagelo e eles são primitivos, porém honrados. E diferente dos humanos que só pensam na sobrevivência, eles também pensam em companheirismo e trabalho em conjunto. A classe shaman me chamou a atenção porque ela utiliza de poderes da natureza e eu gosto de coisas selvagens. E uma coisa muito importante: o shaman pode se transformar em lobo, uma coisa que eu adoro. Eu gosto de lobos demais! Como eu sempre digo, os lobos são as criaturas mais perfeitas do mundo porque eles conseguem entrar em harmonia com o mundo não importa onde estejam.





Fig. 28, 29, 30. Ambientes que convidam à imaginação
Imagens do jogo *World of Warcraft: The Burning Crusade*.



Fig. 31. Como num filme de ação
Imagem do jogo *God of War: Chimes of Olympus*



Fig. 32. Dramaticidade nos jogos.
Imagem do jogo *Final Fantasy XII*.



Fig. 33. Entes fantásticos

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como reorganizar os saberes para dar lugar aos múltiplos conhecimentos e modos de conhecer que desafiam as hierarquias instauradas pelas ciências modernas [...]?

Néstor García Canclini

O uso dessa epígrafe é representativo da perplexidade que me assalta, filiada que estou ao campo da educação, quando penso nos desafios que se colocam para a escola e os professores diante das mudanças que ocorreram e continuarão a ocorrer nas sensibilidades e subjetividades dos alunos que, certamente, incidem sobre os modos de ensinar e aprender. A velocidade das mudanças é tão significativa que é possível prever que uma mesma geração assista ao nascimento e declínio de uma tecnologia que passa a dar lugar à outra mais complexa ou mais acessível.

Os jovens entrevistados me ajudaram a entender de que maneira sua relação com os jogos eletrônicos e com as tecnologias de forma geral instaura novas lógicas, novos modos de ler, de se relacionar com o outro, de aprender, de entender o mundo e de se posicionar como sujeito atuante. No contato com eles, entrevistando-os e observando suas práticas de jogar nos meios digitais, pude enxergar essas novas possibilidades e relações pela própria hibridez das linguagens utilizadas nos *games* e pelo caráter lúdico dos jogos que permitem aos sujeitos estarem mais expostos, mais disponíveis para revelar-se.

Pude, então, constatar que tais subjetividades são manifestadas numa zona de fronteira entre o interior e o exterior do ciberespaço (Zienlinski, apud Machado, 2007, p.233) e expressam maneiras de estar no mundo diferentes daquelas que constituíram os modos de ser das gerações pré-digitais. Para os jovens jogadores e internautas entrar e sair dos ambientes virtuais é uma movimentação muito natural que não causa estranhamento e está incorporada às suas maneiras de ser. Sua relação com os espaços virtuais privilegia o prazer, a diversão, a exploração, a curiosidade, deixando-os livres para fruir de todas as possibilidades dos meios digitais, inclusive as educativas.

O caráter de descobrimento ou exploração torna-se predominante, determinando um agenciamento que caracteriza os modos de aprender e conhecer no mundo contemporâneo. Agência, interatividade e imersão são fatores que constituem as subjetividades desses sujeitos juvenis e contribuem para seus modos de entender o seu entorno e produzir suas redes de ações no mundo. Essa lógica é fortemente confirmada nas práticas dos *games*

onde a exploração determina os modos de jogar e os caminhos percorridos. Quem mais se aventura, mais descobre, mais aprende, mais se diverte.

Na ótica dos adultos os jogos eletrônicos são, muitas vezes, encarados como brincadeira de criança ou desperdício de tempo, distante das atitudes “sérias” que competem ao mundo adulto, como exemplifica a fala de Esdras, um dos entrevistados: “*Meu pai jogava, mas ele acha que adultos não têm tempo para isso, afinal demanda muito tempo coisa que adultos que trabalham na têm*”. De modo geral, as práticas de jogar e relacionar-se em ambientes digitais são vistas como “*passatempos bobos*”, “*perda de tempo*” ou “*vícios*”, queixam-se Tatiane e Rafael, outros dois jovens entrevistados. Para esses e outros sujeitos juvenis os meios informáticos e digitais representam formas dinâmicas de lidar com seus pares, com a informação e com o conhecimento. *Games*, Orkut, MSN e demais domínios da Internet são espaços de aprendizagens para essas juventudes, onde as trocas e produções coletivas têm peso fundamental para a construção de conhecimento.

Os jovens entrevistados mostraram como os meios colaborativos permitem o prazer dos saberes compartilhados e as práticas coletivas de construção de conhecimento, de histórias ou de experiências de vida. Mostraram ainda que novas sociabilidades estão sendo inventadas em um mundo onde as definições de espaço e de tempo pedem outras referências diferentes daquelas das eras pré-digitais. Se eles são exploradores em um mundo que se reinventa, que se torna menor e maior ao mesmo tempo, caberia aos que não são nativos digitais disporem-se a entender essas transformações, o que não constitui tarefa fácil.

Por esse motivo, gostaria de ressaltar que o estudo que empreendi está longe de ter como objetivo prescrever lições para a escola e, muito menos, sugerir que os professores se utilizem dos *games* como ferramenta pedagógica. Hermano Vianna, em entrevista publicada (2007) mostra a ineficiência dessa atitude que tira do jogo exatamente aquilo que seduz o jogador: o sabor da aventura, a descoberta, da imersão no mundo da imaginação e da criação.

[...] é um exercício de memória fabuloso decorar todos os nomes [do Pokémon], poderes, como escolher o seu time... Tem esse prazer de decorar essas coisas, mas nenhum de decorar milhares de coisas que ensinam na escola. É questão de interesse. Esses meninos se interessam por *game*, então vou procurar o que é que existe de *games* educativos. Mas é batata! Eles percebem muito fácil que o *game* é

educativo. Se não é prazer é desperdício de tempo, o que aparentemente é o *game* de brincar, ficam desconfiados e largam rapidinho.

O que me propus foi entender de que maneira essa relação com os jogos eletrônicos configura novos modos de subjetivação. A constituição dos sujeitos juvenis na relação com esses artefatos me permite pensar nos novos sujeitos que o campo da educação precisa conhecer, entender e considerar em suas propostas político -pedagógicas. Certamente não se trata de usar o aparato tecnológico como suporte, substituindo o que já existe, mas inaugurando o uso de linguagens que vêm se juntar àquelas já praticadas, levando em conta os novos modos de aprender e ensinar no contexto das lógicas contemporâneas de usos dos aparatos tecnológicos. Se a perspectiva de conhecimento linear já não parece mais se adequar às formas com que os jovens aprendem nas suas múltiplas relações com o conhecimento, então é preciso que digitalização e informatização sejam também preocupações do campo da Educação e não apenas da Comunicação.

Se até há pouco tempo a memória e o domínio dos saberes estava concentrada na instituição escolar, nos professores e nos livros, é compreensível que os novos modos de relação com o conhecimento causem estranhamento mas, para superá-lo, seria necessário conhecer e entender os fatores que operam mudanças e que passam inevitavelmente pelas práticas culturais.

O contato com o campo me levou a enxergar os *games* como uma das diversas formas de atuação e inserção dos jovens no mundo em que vivem. Sem deixar de considerar as formas de poder que se estabelecem nas relações de consumo dos produtos da indústria cultural, mas longe de enxergar a alienação prenunciada pelos apocalípticos, o que consigo reconhecer nas falas é a presença de jovens bem informados e conscientes em relação às suas próprias possibilidades de ação no mundo.

Assim, ao interpretar as falas e atitudes observadas, pude entender que os modos de se relacionar com o outro mudaram a partir das possibilidades de experimentar outras “peles”, abrindo espaço para práticas alteritárias de aceitação do outro; que as sensibilidades constituídas historicamente apontam novas formas de se relacionar com o mundo, considerando uma ampliação daquilo que comumente chamamos de real; que as possibilidades interativas permitem atitudes mais ativas na relação com o conhecimento, com a informação e com o entretenimento, o que certamente gera uma postura de protagonismo; e ainda que estamos diante da inauguração de novas formas de ler, escrever, contar e vivenciar histórias.

Estes são modos de constituir subjetividades que se delineiam historicamente a partir das transformações e conquistas que a tecnologia possibilitou. Se os jovens estão efetivamente vivendo dentro de uma nova lógica audiovisual, multisensorial, participativa e cooperativa, é importante que o campo da Educação acompanhe essa transformação. O estudo realizado me levou a entender que mesmo os sujeitos que não têm acesso frequente às tecnologias informáticas vivem sob esse paradigma. Assim, são dois desafios a serem enfrentados: o de não deixar aumentar as distâncias através de uma *literacia* diferenciada e o de acompanhar mentes que “pensam em linguagens multimídias”.

Durante a pesquisa foi inevitável questionar o fato de estudar a relação do jovem com a tecnologia num país com tantos abismos sociais, diante de realidades que por vezes passam ao largo das questões tecnológicas. Então, novamente Canclini (conferência proferida)⁵⁵ vem em meu auxílio, apontando a importância de se debruçar sobre essas questões, pois o desenvolvimento tecnológico pode viabilizar a democratização de acesso ao patrimônio intercultural. Apesar da desigualdade estrutural de acesso - que precisa ser corrigida - os hábitos culturais juvenis sinalizam hoje as modificações que se processam, pois mesmo sem computador em casa eles têm acesso aos meios informáticos e à Internet em outros locais, e estão mais preparados para as trocas interculturais. As juventudes estão criando novas formas de pertencimento na tecnosociedade e a familiaridade com os modos digitais de conhecer o mundo que os jovens já estão experimentando criam redes que podem combater as segregações multiculturais. De acordo com o autor, é preciso defender os direitos conectivos e pensar a integração não só do ponto de vista comercial e econômico, mas social e cultural. Assim, escola e meios de comunicação podem contribuir para assegurar inserções sociais mais democráticas.

Se educação refere-se a encontros - do indivíduo consigo mesmo, com o outro, com o conhecimento produzido pela humanidade, com perspectivas de futuro, com a consciência de estar no mundo e fazer dele um lugar melhor, com os desejos, com as fantasias, ...- talvez hoje as lógicas das tecnologias digitais nos ajudem, como nunca se viu, a estar mais perto de viabilizar esses encontros.

⁵⁵ CANCLINI, N. G. *Para além do multiculturalismo*. Conferência Internacional Aliança das Civilizações, Interculturalismo e Direitos Humanos, Rio de Janeiro, 9 dez 2007.

Referências Bibliográficas

- ABRAMO, Helena. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil. *Revista Brasileira de Educação*, n. 5 e 6, p. 25 - 36, 1997.
- AMORIM, Marília. Vozes e Silêncio no texto de pesquisa em Ciências Humanas. *Cad. Pesquisa.*, São Paulo, n.116, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742002000200001&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 15 jan. 2007.
- 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.
- BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento – o contexto de François Rabelais*. Tradução Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 1987.
- BAUMAN, Z. Turistas e vagabundos. In: *Globalização: as conseqüências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas I: Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. *Obras Escolhidas II: Rua de Mão Única*. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- _____. *Obras Escolhidas III: Charles Boudelaire, um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo Brasiliense, 1989
- BENTES, Ivana. Mídia-arte ou as estéticas da comunicação e seus modelos teóricos. In: FATORELLI, A., BRUNO, F. (org). *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.
- BERNARDES, Sofia. Techniques of the observer. *Recensões*. Portugal. Disponível em: <http://tir.com.sapo.pt/crary.html>. Acesso em: 06 jun. 2007.
- BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2005.
- _____. *Culturas Híbridas*. São Paulo: Editora da USP, 2006.

CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: companhia das Latras, 1990.

CARRANO, Paulo César Rodrigues. Juventudes: as identidades são múltiplas. *Movimento: Revista da Faculdade de Educação da UFF*. Juventude, Educação e Sociedade. Editora DP&A. n.1, maio, 2000, p.11-27. Disponível em: http://www.multirio.rj.gov.br/sec21/chave_artigo.asp?cod_artigo=1086. acesso em 22 jan. 2008. (a)

_____. Juventude, cultura e cidadania. Disponível em: http://www.multirio.rj.gov.br/seculo21/texto_link.asp?cod_link=1023&cod_chave=1242&letra=c Acesso em: 22 jan. 2008. (b)

_____. O conceito de identidade. *Identidades que se alteram*. Disponível em: http://www.multirio.rj.gov.br/seculo21/texto_link.asp?cod_link=1083&cod_chave=1242&letra=c. Acesso em: 22 jan. 2008. (c)

CARVALHO, Victa de. Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos. In: FATORELLI, A., BRUNO, F. (org). *Limiares da imagem: tecnologia e estática na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.

CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nine tenth century*. Cambridge: MIT Press, 1990.

_____. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: CHARNEY, L., SCHWARTZ, V.R.(org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

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.

CUNHA, Maria Isabel da. Conta-me agora! As narrativas como alternativas pedagógicas na pesquisa e no ensino. In: *Revista da Faculdade de Educação*, São Paulo, v.23, n1-2, 1997.

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 Acesso em: 13 ago. 2007.

DAYRELL, Juarez. O jovem como sujeito social. *Revista Brasileira de Educação*, n.24, p. 40 – 52, 2003.

_____. Juventude, grupos culturais e sociabilidade: comunicação, solidariedade e democracia. *JOVENES, Revista de Estudos sobre Juventud*, México, n.22, ano 9, p. 306 – 323, 2005.

DELEUZE, Gilles. *A dobra: Leibniz e o barroco*. Trad. Luiz Orlandi. Campinas:

Papirus, 1991.

DICIONÁRIO AURÉLIO ELETRÔNICO, Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1999.

FERNANDES, Adriana Hoffman, *As mediações nas produções de sentidos das crianças sobre os desenhos animados*. Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação da PUC-RIO, 2003.

FERNANDES, Adriana Hoffman, SILVA, Andréia C. Attanazio. Consumo cultural e produção de sentidos: o papel da comunidade interpretativa. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DIÁLOGOS SOBRE DIÁLOGOS. Niterói: UFF, 2005.

FERREIRA, Emmanoel Martins. As narrativas dos games: o cinema revisitado. In: *ECO-PÓS*, v.9, n.1, 2006.

FERREIRA, Helenice M. Cassino, ROSA, Ana Carolina P. da Silva. Imagens corporais e práticas culturais juvenis. In: OSWALD, Maria Luiza B., PEREIRA, Rita M. Ribes (orgs.). *Infância e juventude: narrativas contemporâneas*. Petrópolis: DP et Alii, 2008.

FLUSSER, Vilém. *A filosofia da caixa preta – ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: HUCITEC, 1985. Disponível em: http://br.geocities.com/vilemflusser_bodenlos/textos/FILOSOFIADACAIXAPRETA.pdf Acesso em: 06 abr. 2007.

GAGNEBIN, Jean Marie. Prefácio - Walter Benjamin ou a história aberta. In: BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas I: Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

GALLO, Sílvio. Eu, o outro e tantos outros: educação, alteridade e filosofia da diferença. Palestra proferida no *II Congresso Internacional Cotidiano: diálogos sobre diálogos*. Niterói, RJ, UFF, de 03 a 06 de março de 2008.

GARBIN, Elisabete Maria. Cenas juvenis em Porto Alegre: “lugarizações”, nomadismo e estilos como marcas identitárias. In: SOMMER, Luis Henrique e BUJES, Maria Isabel E. (org.). *Educação e cultura contemporânea: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens*. Canoas: Ed. ULBRA, 2006.

_____. Cultur@s juvenis, identid@des e Internet: questões atuais. *Revista Brasileira de Educação*, n. 23, p. 119 – 135, 2003.

GOMES, Renata Correia Lima Ferreira. *O design da narrativa como simulação imersiva*. Trabalho apresentado no GT4 – Criação e poéticas digitais. XIV Encontro Anual da COMPÓS. Niterói: Universidade Federal Fluminense: 2005.

GOMEZ, Guillermo Orozco. Audiencias, television y educación: una desconstrucción pedagógica de la “televidencia” y sus mediaciones. *Revista Ibero-Americana de Educación*, n.27. NET, Rio de Janeiro, 2002.

- _____. Los estudios de recepcion: de um modo de investigar, a uma moda, y de ahí mucho modos. Revista *In Texto*, ed. 09. Disponível em: < <http://www.intexto.ufrgs.br/n9/a-n9a6.html>> Acesso em: 22 mai. 2007.
- GORMAN, Isobel. *Possible worlds: second skinks*. Disponível em: <http://www.ncad.ie/faculties/visualculture/research/thoughtlines/igorman.shtml> Acesso em 18 fev. 2008.
- GUATTARI, Félix, ROLNIK, Suely. *Micropolítica: cartografias do desejo*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- _____. *Da diáspora – identidades e mediações*. Belo Horizonte: Editora UFMG; Representação da UNESCO no Brasil (Humanitas), 2003.
- HERSCHMANN, Micael. *O funk e o hip-hop invadem a cena*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2005.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- JENKS, Chris. La centralidad del ojo em la cultura occidental. *Anuário Del Departamento de Ciências de la Comunicación*. Universidad Nacional de Rosario, Argentina, 1998. Disponível em: http://www.educ.ar/educar/servlet/Downloads/S_BD_ANUARIOS/UNR014.PDF Acesso em 06 jun. 2007.
- JOBIM e SOUZA, Solange, GAMBÁ JR., Nilton. Novos suportes, antigos temores: tecnologia e confronto de gerações nas práticas de leitura e escrita. *Revista Brasileira de Educação*, n. 21, p. 104-114, 2002.
- LEITÃO, Carla Faria. Inventando novas vidas em novas realidades. In: ROCHA, Everardo, et al (org.). *Comunicação, consumo e espaço urbano: novas sensibilidades nas culturas juvenis*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, Mauad Ed., 2006.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo, Ed. 34, 1999.
- MACHADO, André. Um mundo de gadgets e dados sem fio. *O Globo*, Rio de Janeiro, 21 jan. 2008. Suplemento INFO ETC, p.4.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário – o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1996.
- _____. A emergência do observador. *Galáxia*, n.03, 2002. São Paulo: PUC
- _____. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007 .

- _____. Entrevista concedida ao Projeto As narrativas em mídias eletrônicas desenvolvido na Escola de Comunicação e Artes da USP. Disponível em http://www.eca.usp.br/narrativas/intro_por/narrativas/entrevistas/entrevista1.htm Acesso em 15 de março de 2007.
- MARTIN-BABERO, Jesús. Comunicação e mediações culturais. Entrevista concedida à Claudia Barcellos em 13 de maio de 200 e publicada in: *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, v.23, n.1, p. 151 – 163, 2000.
- _____. América Latina e os anos recentes: o estudo da recepção em comunicação social. In: SOUZA, Mário Wilton (org.). *Sujeito, o lado oculto do receptor*. São Paulo: Brasiliense, 2002.
- _____. *Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. São Paulo: SENAC São Paulo, 2004.
- _____. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2006a.
- _____. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, Denis de (org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006b.
- _____. Saberes hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades. Tradução livre. *Revista Iberoamericana de Educación*. n.32, mayo-agosto, 2003. Disponível em <http://www.rieoei.org/rie32a01.htm>. Acesso em: 19 set. 2006.
- MELUCCI, Alberto. Juventude, tempo e movimentos sociais. *Revista Brasileira de Educação*, n. 5 e 6, p. 5 – 14, 1997.
- MENDES, Cláudio L. *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 7ª ed. São Paulo : Hucitec. Rio de Janeiro: Abrasco, 2000.
- MOITA, Filomena. *Juventude e jogos eletrônicos: que currículo é esse?* Disponível em: <www.bocc.ubi.pt/pag/moita-filomena-jogos-electronicos.pdf> Acesso em: 19 set.2006.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khouri Daher, Marcelo Fernandez Cuziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NEVES, Leonardo Azevedo. *Mangás e marcas identitárias juvenis: um novo olhar para a relação entre mídia e educação*. Rio de Janeiro, 2007, 132 p. Dissertação (Mestrado em Educação). ProPEd UERJ.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Primeiros contornos de uma nova configuração psíquica. In: *Televisão, Internet e educação: estratégias metodológicas com crianças e adolescentes*. Cad. CEDES, v.25, n.65, jan./abr.2005.

_____. Jovens e celulares: a cultura do atalho e da sociabilidade instantânea. In: ROCHA, Everardo et al (org.). *Comunicação, consumo e espaço urbano: novas sensibilidades nas culturas juvenis*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, Mauad Ed., 2006.

O'DWERYER, Neil. *From narratives to hypertexts: descentering the subject in digital film*. Disponível :

<http://www.ncad.ie/faculties/visualculture/research/thoughtlines/nodwyer.shtml>

Acesso em 13 ago. 2007.

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

_____. *Infância, Juventude e Indústria Cultural: sociedade, cultura e mediações - imagem e produção de sentidos*. Projeto de Pesquisa, UERJ/FAPERJ, 2006.

_____. *Ver e sentir: imagem técnica, recepção e leitura*. In: XIV ENDIPE, Porto Alegre, 2008.

PINHEIRO, Cristiano Max, BRANCO, Marsal Alves. Entre combos e enigmas: a complexidade da narrativa dos games. In: *Famecos/PUCRS*, n. 14, Porto Alegre, 2005.

_____. Uma tipologia dos games. In: *Famecos/PUCRS*, n. 15, Porto Alegre, 2006.

PINHEIRO, Mauro. *Narratividade e interatividade no contexto da World Wide Web e a possibilidade de reconstrução da experiência coletiva*. In: ANPEDESIGN, 2005.

Disponível em:

http://www.feiramoderna.net/artigos/MauroPinheiro_ANPEDESIGN2005.pdf. Acesso em: 26 mar. 2007.

REGUILLO, Rossana. Las Culturas Juveniles: um campo de estúdio; breve agenda para la discusion. *Revista Brasileira de Educação*. n.23, maio/jun/jul/ago 2003.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas das mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

_____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

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

_____. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *Games e comunidades virtuais*. Disponível em:

<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em: 23 mar 2007.

- _____. *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.
- _____. *O papel das mídias na formação das culturas e nos processos educacionais*. Conferência de abertura do I Colóquio de Pesquisas em Educação e Mídia. Rio de Janeiro, UNIRIO, de 29 a 31 de agosto de 2007.
- SARMENTO, Manuel Jacinto. O estudo de caso etnográfico em educação. In: ZAGO, N., CARVALHO, M.P., VILELA, R.A.T. (org.), *Itinerários de pesquisa: perspectivas qualitativas em sociologia da educação*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- SILVEIRA, Rosa Maria Hessel. A entrevista na pesquisa em educação – uma arena de significados. In: COSTA, Marisa Vorraber (org.). *Caminhos investigativos II: outros modos de pensar e fazer pesquisa em educação*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- SINGER, Bem. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L., SCHWARTZ, V.R. (org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- SOARES, Magda, FAZENDA, Ivani. Metodologias não-convencionais em teses acadêmicas. In: FAZENDA, I. (org.). *Novos enfoques da pesquisa educacional*. São Paulo: Cortez, 2001.
- SPOSITO, Marília Pontes. Estudos sobre juventude em educação. *Revista Brasileira de Educação*, n.5 e 6, p.37 – 52, 1997.
- STAM, Robert. Television news and its spectator. In: KAPLAN, E. Ann, ed., *Regarding television: critical approaches – an anthology*. Los Angeles: The American Film Institute, 1983, 23-43.
- STRICKLAND, Carol. *Arte comentada: da pré-história ao pós-moderno*. RJ: Ediouro, 1999.
- STRICKLAND, Jonathan. *Como funciona a realidade virtual*. Site How Stuff Works. Disponível em: <http://eletronicos.hsw.uol.com.br/realidade-virtual.htm> Acesso em: 15 fev. 2008.
- TRACY, Kátia Alemida. Nomadismos metropolitanos. In: ROCHA, Everardo...[et al.] (orgs.). *Comunicação, consumo e espaço urbano: novas sensibilidades nas culturas jovens*. Rio de Janeiro: PUC-Rio: Mauad Ed., 2006.
- VIANNA, Hermano. A circulação da brincadeira. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 14 fev. 1999. Caderno Mais! p.7.
- _____. *Arte e imagem*. Palestra proferida no Ciclo de debates *A teatralidade do humano*. Rio de Janeiro, Centro Cultural Telemar, 06 fev 2007.

Obras audiovisuais

AS ORÍGENS da Arte: Mais Humano do que o Humano. Produção BBC/ KCET. 2005. Exibido no programa *Ecce Homo – A arte*. Band Rio, 04 nov. 2007.

Sites visitados

Cotianet: origins do processo fotográfico

<http://www.cotianet.com.br/photo/hist/camesc.htm>

Ernesto Leibovich - <http://www.ernestoleibovich.com.br/estereoscopio.htm>

Everyscape - www.everyscape.com

Game trailers - www.gametrailers.com

G1 Games - <http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,9666,00.html>

G1 Tecnologia - <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,6174,00.html>

How Stuff Works – como funciona

<http://eletronicos.hsw.uol.com.br/gadgets-canal.htm>

MIT Infinite Corridor -

<http://link.brightcove.com/services/link/bcpid263777539/bctid1172088139>

Portal dos Games – <http://portaldosgames.click21.com.br/index.php>

Site do jogo Final Fantasy - <http://www.finalfantasy.com.br/index.phpv>

Site do jogo The Legend of Zelda - <http://www.zelda.com.br/index.php>

Site do jogo World of Warcraft - <http://www.worldofwarcraft.com/index.xml>

Site oficial da Nintendo - www.nintendo.com

Site oficial da Sony - www.scea.com

Sobre Sites - <http://www.sobresites.com/index.php>

The Magic mirror of life: as appreciation of the camera obscura -

<http://brightbytes.com/cosite/what.html>

Referências das Imagens

- Fig.1 Arquivo da pesquisa
- Fig. 2 Arquivo da pesquisa
- Fig. 3 Arquivo da pesquisa
- Fig. 4 Arquivo da pesquisa
- Fig. 5 Portal dos Games: <http://portaldosgames.click21.com.br/index.php>
- Fig. 6 Idem
- Fig. 7 Idem
- Fig. 8 Idem
- Fig. 9 Ernesto Leibovich - <http://www.ernestoleibovich.com.br/estereoscopia.htm>
- Fig. 10 Idem
- Fig. 11 Cotianet: origins do processo fotográfico
<http://www.cotianet.com.br/photo/hist/camesc.htm>
- Fig. 12 G1 Tecnologia: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,6174,00.html>
- Fig. 13 SINGER, Bem. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L., SCHWARTZ, V.R.(org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- Fig. 14 Idem
- Fig. 15 How Stuff Works: <http://eletronicos.hsw.uol.com.br/gadgets-canal.htm>
- Fig. 16 Idem
- Fig. 17 Idem
- Fig. 18 Idem
- Fig. 19 Idem
- Fig. 20 Idem
- Fig. 21 Idem
- Fig. 22 G1 Tecnologia: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,6174,00.html>
- Fig. 23 G1 Games: <http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,9666,00.html>
- Fig. 24 Portal dos Games: <http://portaldosgames.click21.com.br/index.php>
- Fig. 25 Idem
- Fig. 26 Idem

- Fig. 27 G1 Games: <http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,9666,00.html>
- Fig. 28 Portal dos Games: <http://portaldosgames.click21.com.br/index.php>
- Fig. 29 Idem
- Fig. 30 Idem
- Fig. 31 Idem
- Fig. 32 Idem
- Fig. 33 Idem