

# JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM: ASPECTOS MOTIVACIONAIS NA PERCEÇÃO DE JOVENS JOGADORES

ELECTRONIC GAMES AND LEARNING: MOTIVATIONAL ASPECTS OF YOUTH PLAYERS PERCEPTION

JUEGOS ELECTRÓNICOS Y APRENDIZAJE: ASPECTOS MOTIVACIONALES EN LA PERCEPCIÓN DE JUGADORES JÓVENES

*Daniela Karine Ramos\**

**Resumo:** Este trabalho tem o objetivo discutir os aspectos motivacionais presentes nos jogos eletrônicos e suas relações com a aprendizagem, apontando para possíveis contribuições às dinâmicas do contexto escolar. A pesquisa realizada caracteriza-se por ser um estudo exploratório e qualitativo, utilizando como procedimentos para coleta a observação naturalística e a entrevista. A partir disso, descrevem-se aspectos relacionados à atratividade dos jogos – a satisfação de desejos, a competição e a superação de desafios – e as contribuições à aprendizagem – a contextualização do conteúdo, a proposição de problemas e o exercício da autonomia.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos; desafios; aprendizagem; motivação.

**Abstract:** This paper aims to discuss the motivational aspects in the electronic games and its connection with the learning, pointing to possible contributions to the dynamics of the school context. The research done is an exploratory and qualitative study, using procedures for data collection such as naturalistic observation and interviewing. Based on that, it is described aspects related to attractiveness of the games – satisfaction of desires, competition and overcoming challenges – and the contributions to learning – contextualization of the content, the proposition of problems and the autonomy exercise.

**Keywords:** Electronic games; challenges; learning; motivation.

## Introdução

Neste trabalho apresenta-se uma breve concepção dos jogos eletrônicos, discute-se aspectos motivacionais e aponta-se para aprendizagens que podem estar relacionadas ao uso dos jogos. O interesse pelo uso dos jogos eletrônicos e suas relações com a aprendizagem se ancora em argumentos em termos de ganhos de conhecimento, do desenvolvimento de habilidades, de aspectos motivacionais e culturais (KIRRIEMUIR; MCFARLANE, 2004; SANDFORD; ULICSAK; FACER; RUDD, 2006).

Os aspectos motivacionais presentes nos jogos eletrônicos podem ser compreendidos como uma das estratégias para captura do jogador. Nesse

sentido, partimos da hipótese de que esses aspectos também podem contribuir para motivar alunos no processo de ensino e aprendizagem no contexto escolar. As pistas relacionadas a esses aspectos pautam-se na escuta de sujeitos jogadores que sinalizam para características e dinâmicas presentes nos jogos eletrônicos que contribuem para que os mesmos tornem-se tão atraentes e fascinantes.

Os jogos eletrônicos podem ser compreendidos como um conjunto de informações visuais, para acesso de um ou mais jogadores simultâneos, disponíveis em diferentes formatos, como computadores, consoles, dispositivos móveis, e que permitem acesso, ação e interação de acordo com regras estabelecidas (KIRRIEMUIR; MCFALANE, 2004). De acordo com Prensky (2012), o jogo pode ser compreendido como uma brincadeira organizada que possui os seguintes elementos estruturais: regras, metas ou objetivos, resultados e feedback, conflito/competição/desafio/oposição, interação e representação ou enredo. Esses elementos estruturais estão presentes em quase todos os jogos.

Além disso, os jogos eletrônicos apresentam-se como uma multiplicidade presente na própria definição, nas inúmeras categorias e tipos de jogos disponíveis. Cada qual com uma especificidade, um elemento de sedução, um design, um mapa de possibilidades. Então, busca-se nesse trabalho captar a singularidade presente na relação que os jogadores estabelecem com esse espaço virtual com o objetivo de investigar aspectos motivacionais presentes nos jogos para caracterizar contextos de aprendizagem que podem contribuir com as dinâmicas do contexto escolar.

### **Trilhas e trajetórias da pesquisa**

A pesquisa realizada caracteriza-se como sendo qualitativa, pois concebe a realidade e a relação dinâmica entre o sujeito e o mundo, e como um estudo exploratório e descritivo, por levantar hipóteses e procurar aprofundar a compreensão sobre o modo como os sujeitos se relacionam com os jogos eletrônicos, considerando a complexidade do objeto e dos contextos no qual os adolescentes se inserem, visando problematizar o objeto de pesquisa (YIN, 2001; LUDKE; ANDRÉ, 1986).

A pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética na Pesquisa em Seres Humanos, pois o estudo de caso realizado foi múltiplo, abrangendo cinco sujeitos com idades entre 12 e 15 anos, que frequentavam o Ensino Fundamental ou Ensino Médio, sendo que destes apenas um era do sexo feminino. A seleção desses sujeitos observou os seguintes critérios: interesse em participar da pesquisa e disponibilidade de tempo; acesso a um computador ou console de videogame; jogar mais de três horas por semana.

No que se refere aos procedimentos metodológicos, a pesquisa realizada incluiu a observação das relações estabelecidas por adolescentes com os jogos eletrônicos. Estas observações foram feitas, buscando capturar os

modos e as linhas que perpassam a realidade subjetiva construída a partir da interação nos mundos ficcionais criados pelos jogos. Durante a realização da pesquisa de campo utilizaram-se como procedimentos para coleta de dados a observação naturalística e a entrevista.

Na observação naturalística o pesquisador realiza observações no campo, por um período mais extenso de tempo, utiliza diferentes técnicas para coletar informações e pauta-se, fundamentalmente, na descrição (COZBY, 2014).

Na realização das entrevistas foi utilizado um instrumento semiestruturado (em anexo), observando as categorias de investigação que incluíam: a relação com o personagem, à borda entre a realidade cotidiana e o virtual e a realização de desejos no universo dos jogos eletrônicos. Além disso, durante as observações e interações do pesquisador com os sujeitos foram também realizadas entrevistas abertas. As entrevistas tinham como objetivo “mapear um território e explorar a natureza, percorrendo espaços e nele identificando lugares – territórios dotados de sentido” (PESAVENTO, 2003, p. 103).

Para melhor delimitação do campo de pesquisa definiu-se um jogo específico para se o ponto de partida, entretanto, a pesquisa não se limitou apenas a esse jogo. Nesse sentido, optou-se pelo *Counter Strike* (CS) devido sua popularidade, ainda em 2008 quando a coleta foi realizada, e por conter questões de interesse como a violência e comportamentos inadequados segundo os princípios éticos de nossa realidade cotidiana.

Assim, nas entrevistas abertas os jogos eletrônicos eram problematizados de modo geral, pois os sujeitos vivenciavam experiências em diferentes tipos de jogos e estas foram consideradas na coleta e na análise das entrevistas. Desse modo, buscou-se apreender a relação estabelecida pelo jogador, seus sentimentos, suas emoções e as sensações que surgiam durante a interação com o jogo eletrônico.

As entrevistas foram transcritas e analisadas de acordo com as categorias de investigação delimitadas. Assim, a partir do conteúdo das entrevistas foi possível identificar aspectos psicológicos dos sujeitos-jogadores e o modo como eles se relacionavam com esses espaços virtuais.

Considerando os aspectos não se objetiva chegar a generalizações e priorizou-se explicitar o modo como cada sujeito da pesquisa lida com os jogos eletrônicos, tendo em vista que a amostra é insignificante numericamente. Além disso, o objetivo foi fazer um estudo vertical e profundo, visando entender como alguns jovens relacionam-se com os jogos eletrônicos para ampliar a compreensão sobre os aspectos motivacionais presentes nesse universo.

## **Os jogos eletrônicos: conceitos e características**

Devido à variedade de jogos, Kishimoto (2001) descreve que é difícil

conceituar o que é jogo, enquanto categoria que dê conta dos diversos tipos e características, o que é reforçado por Huizinga (1993, p. 10), segundo o qual o jogo “é função de vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”.

Enquanto jogo, os jogos eletrônicos ou *games* compartilham algumas das características essenciais dessa categoria, como o fato de serem recreativos (MURRAY, 2003); envolverem um sistema de regras e serem voluntários (CAILLOIS, 1990); constituírem-se enquanto atividade temporária e por possuírem uma realidade autônoma que ultrapassa a esfera da vida cotidiana (HUIZINGA, 1996).

Por suas características e heterogeneidade, os jogos eletrônicos são objetos de grande complexidade, pois a categoria jogo eletrônico não dá conta de designar toda diversidade presente e disponível. Podemos ter jogos eletrônicos mais abstratos, contextualizados e mesmo de captura de movimentos.

De acordo com Greenfield (1988), os jogos eletrônicos combinam o dinamismo visual com a possibilidade de participação ativa e essa última característica é o que torna esse meio tão atraente.

Essa participação e interação são orientadas por objetivos e metas do jogo que tem, sobretudo, a função de motivar o jogador e pautar a mensuração de seu desempenho, quanto mais perto ou longe está de atingir o objetivo ou a meta (PRENSKY, 2012).

Os jogos, por sua abrangência e características, interferem sobre a constituição da subjetividade dos sujeitos-jogadores e oferecem a possibilidade de desenvolver habilidades cognitivas relacionadas ao raciocínio e a lógica, bem como habilidades sociais de interação virtual que complementam as desenvolvidas no contexto escolar e social. Além disso, nos jogos eletrônicos os sujeitos exercitam sua autonomia, tomam decisões e fazem escolhas, o que favorece o desenvolvimento de uma postura mais ativa.

## **O papel dos desafios**

A estreita relação entre os jogos eletrônicos e os avanços tecnológicos, permite criar dificuldades crescentes, respeitando as características e o desempenho do jogador. Esse balizamento das dificuldades torna-se um desafio aos jogadores, ou seja, um fator motivacional para a superação.

Ainda com relação ao avanço tecnológico, prevê-se a utilização da inteligência artificial para dar respostas diferenciadas ao jogador. Para isso, “a máquina e o jogo guardam as respostas dos jogadores e começam a dificultar aquelas mais comumente repetidas” (MENDES, 2006, p. 107).

Nesse sentido, Greenfield (1988) denomina de escalada de desafios à possibilidade oferecida pelos jogos eletrônicos de avançar nas suas fases e experimentar novos desafios que tendem a uma maior complexidade. Segundo a autora, “a existência de múltiplos níveis proporciona maior

variedade ao jogo e cria curiosidade sobre como será o próximo nível” (1988, p. 104).

Os desafios presentes nos jogos remetem a aspectos que reforçam alguns dos princípios dos bons jogos que podem ser incorporados para uma boa aprendizagem, como a boa ordenação dos problemas – em bons jogos os problemas estão ordenados e relacionados aos anteriores, de modo a levar os jogadores a formular hipóteses para sua resolução de forma eficiente. Além disso, temos o desafio e a consolidação que remetem ao fato de que os jogos oferecem um conjunto de problemas desafiadores e a sua solução torna-se rotineira e automatizada, então na sequência novos problemas são lançados exigindo que o jogador repense e aprimore a solução (GEE, 2009).

Diante dos desafios e das dinâmicas presentes nos jogos, os jogadores aprendem a lidar com sistemas complexos por meio da experimentação, pela tentativa e erro, exercitando o raciocínio para criar estratégias bem sucedidas para superar os desafios e obstáculos (PRESKY, 2010).

Além disso, evidencia-se a necessidade de superação, a partir do esforço e empenho individual ou coletivo para concluir um jogo, perpassado por sentimentos competitivos e de autoafirmação como jogador.

Assim, como expõe Johnson (2005), a pergunta que interessa não é mais se os jogos parecem mais complexos do que a maioria das outras experiências culturais dirigidas às crianças, por estar muito evidente. A pergunta que precisa ser respondida é: por que as crianças, adolescentes e adultos estão tão ávidos para absorverem todas as informações transmitidas na forma de jogo?

A resposta a essa questão é complexa, pois quando se pensa que a atração ocorre devido à qualidade dos gráficos e cenários próximos a realidade, é preciso considerar que os jogos são atrativos desde o *Pong*, o qual não tinha essa qualidade. Outra hipótese que pode ser levantada refere-se ao fato de explorar temas como violência e sexo, porém é preciso considerar que muitos jogos no *ranking* dos mais vendidos não exploram essas temáticas. Por outro lado, pondera-se que é a interatividade que prende os usuários, entretanto torna-se necessário considerar que a televisão, apesar de extremamente passiva, é atrativa e prende a maior parte da população (JOHNSON, 2005).

Um olhar pautado na neurociência pode ajudar a responder essa questão. Do mesmo modo que os circuitos de recompensa natural do cérebro estão ligados ao vício de drogas, pode-se ligá-los à interação nos *games*.

A partir disso, distingue-se o modo pelo qual o cérebro busca recompensas e o modo como ele transmite prazer. Os opióides são as drogas puras de prazer do cérebro e o sistema de recompensa gira em torno do neurotransmissor dopamina. O sistema de dopamina funciona como um contador e manda sinais quando não tem as recompensas esperadas. Assim, incitam o organismo a buscar possibilidades de recompensar o cérebro (JOHNSON, 2005).

Atualmente, identificam-se muitas possibilidades de recompensa em

nosso meio que estimulam a liberação de dopamina. É possível ser recompensado por paixões, sucesso financeiro, reconhecimento social, uso de drogas, compras, chocolates; entretanto, salvo as recompensas relacionadas à vida primitiva, como comer e sexo, elas exigem esforço cotidiano e um longo caminho. Por outro lado, no mundo dos jogos, essas recompensas estão por todo lado, como mais vidas, acesso a novos níveis, novos encantos. A partir disso, ao compreendermos esses mecanismos podemos propor novas organizações e recursos didáticos que favoreçam o prazer e a recompensa, por meio da superação de desafios, no contexto escolar.

Algumas iniciativas e abordagens metodológicas pautam-se na perspectiva de propor desafios, como a *webquest*, a metodologia da problematização e a aprendizagem baseada em problemas. De forma similar essas abordagens partem do desafio, de algo que os alunos ainda não são capazes de responder, visando despertar o interesse e a motivação pela aprendizagem. Assim, como procuram contextualizar os problemas e tornam o aluno mais ativo.

### **A satisfação dos desejos nos jogos eletrônicos**

O desejo pode ser entendido como aquilo que nos move em direção a nossa realização, como algo que nos mobiliza para ação e nos ajuda a definir metas e objetivos (RAMOS, 2012). Contudo, o desejo muitas vezes se realiza no coletivo e na relação com o outro. Relação esta que é regida por normas e valores que acabam definindo o que é autorizado. Aquilo que é autorizado, por sua vez, é construído no contexto social e apreendido no decorrer do desenvolvimento humano como conjunto de valores morais e éticos.

Neste trabalho parte-se da hipótese que os desejos se realizam fantasmagoricamente<sup>1</sup> e se atualizam no espaço virtual dos jogos eletrônicos. Ramos (2012) destaca que a possibilidade de realização dos desejos nesse espaço pode ser considerada um elemento motivador e fascinante ao jogador, viabilizando a possibilidade dele experimentar sensações e ficar imerso nos cenários dos jogos. Cenários esses que também possuem suas regras que autorizam determinados comportamentos em detrimento de outros. No entanto, essas regras podem diferenciar-se daquelas vividas na realidade, bem como podem contradizê-las.

Quando se lida com os princípios morais e éticos que controlam a subjetividade e impedem a realização dos desejos, pode-se encontrar frestas que permitem vazar a subjetividade e o desejo. Estas frestas podem ser produções e expressões artísticas. Igualmente, os jogos eletrônicos podem funcionar como fresta para a vazão criativa do desejo e desvios do controle.

Ao situar essa problemática em relação aos jogos eletrônicos, pode-se supor que neles é possível superar situações, vivenciar personagens e ações que possibilitam a satisfação, ainda que, também de ordem imaginária, desvinculando-se do princípio de realidade.

Além da possibilidade de vazão e diminuição da tensão criada pelo desejo, os jogos eletrônicos oferecem a possibilidade de aprender a lidar com o desejo, observando a realidade. Segundo Alves (2004, p. 20) “por intermédio das regras construídas nos jogos, as crianças aprendem a negociar, a renunciar à ação impulsiva, a postergar o prazer imediato, o que contribui para a concretização dos desejos, através da assimilação e acomodação”.

Por outro lado, é possível a realização de desejos mais elementares restritos à situação proposta pelo jogo. Segundo Johnson “quando você está preso a um jogo, o que o atrai é uma forma elementar de desejo: a vontade de ver a próxima coisa” (JOHNSON, 2005, p. 31).

Desse modo, há desejos que se realizam no espaço virtual criado pelo jogo, que permitem a interação, a manipulação e a vivência de papéis e ações que fantasmagoricamente satisfazem desejos e diminuem as tensões provocadas pelo embate entre o desejo e a realidade permeada por regras, valores e aspectos morais repressores.

No contexto escolar, a educação globalizadora deveria contemplar também conteúdos atitudinais e o aprender a ser, que incluem aspectos subjetivos, o autoconhecimento, o controle de emoções e o exercício de habilidades relacionadas à interação com o outro, respeitando seus próprios limites e o interesse coletivo. Assim, podemos refletir sobre o modo e os recursos que são utilizados na escola para contribuir para que os alunos exercitem essas atitudes e lide com as tensões do dia a dia. Ao considerarmos esses aspectos os jogos eletrônicos podem se revelar recursos pedagógicos quando utilizados, observando objetivos de aprendizagem e a mediação do professor.

Os jogos podem permitir o exercício de habilidades, contribuir para diminuir tensões, criar um clima prazeroso e lúdico, bem como favorecer o exercício e experimentação de ações no mundo virtuais. E no contexto escolar podemos criar um espaço rico de compartilhamento, discussão e análise, que também permite imprimir uma visão mais crítica e apurada do uso desses recursos tantos nos espaços de entretenimento, como de aprendizagem.

### **A competição nos jogos eletrônicos**

Existem diferentes classificações e denominações para os jogos. Callois (1990) compreende e descreve os jogos, por exemplo, a partir de quatro classificações: *Agôn* (competição), *Alea* (sorte), *Ninicry* (simulacro) e *Ilinx* (vertigem).

*Agon*, que se refere à competição, tem na rivalidade o elemento principal e o resultado se estabelece por meio de mérito pessoal, o que leva ao desejo da vitória que sustenta o treino, o esforço e a vontade de vencer (SILVA; LINHARES; AMARAL; CAVALCANTI, 2002).

A competição que muitos jogos propõem, seja do usuário com a máquina ou de um usuário com outros jogadores, possibilitam experimentar a

sensação de ser o vencedor, o que conflui para que o jogador sinta-se poderoso. Nesse sentido, Jones (2004) coloca que nossa “inabilidade para dominar nosso próprio corpo e o mundo a nossa volta traz dor, frustração, ansiedade e medo. Um dos nossos desejos mais profundos, à medida que crescemos, é simplesmente sentir que somos poderosos” (JONES, 2004, p. 71).

Esse desejo de algum modo pode ser suprido ao vencer uma batalha ou finalizar um jogo. Ao ficar horas dedicando-se a conhecer um jogo, seus perigos, desafios e “dicas”, o jogador pode ser recompensado com a vitória, resultado da superação de suas habilidades e conhecimentos.

Ao mesmo tempo em que perder pode tornar-se um exercício à frustração e favorecer o aprimoramento de mecanismos para lidar com o fracasso e insucesso, podendo ainda incentivar a manifestação de maior persistência para superação dos desafios e para atingir seus objetivos. Quem joga tem a intenção de vencer o jogo ou outro jogador em um jogo coletivo, vencer a si mesmo e superar suas condições iniciais. De qualquer modo, “ganhar ou perder traz fortes emoções e implicações de gratificação ao ego, o que corresponde a uma boa parte da atração que os jogos provocam” (PRENSKY, 2012, p. 175).

O domínio de um jogo permite ao sujeito desenvolver habilidades em um ambiente virtual que reproduz elementos da vida cotidiana e provar a si mesmo que é capaz de ultrapassar obstáculos, elaborar estratégias, explorar ambientes e superar desafios. Esse exercício no mundo virtual pode contribuir para aumentar a autoestima de um jogador e ajudá-lo a lidar com situações que o desafiem e que exijam posturas ativas para encontrar saídas para problemas na vida cotidiana.

A competição quando bem trabalha e mesclada com iniciativas colaborativas, como uma gincana em que grupos competem, pode ser uma estratégia muito motivadora aos alunos no contexto escolar. Além disso, podem-se criar contextos para discutir e trabalhar aspectos éticos relacionados a competição, características de nossa sociedade e problematizar questões cotidianas relacionadas aos comportamentos competitivos.

## **Aspectos motivacionais na percepção de jovens jogadores: resultados e discussão**

Durante a pesquisa, ao se explorar o CS, os sujeitos descreveram suas características e focaram, principalmente, as estratégias e as regras do jogo. Dentre os jovens, Lara<sup>2</sup>, por exemplo, conseguiu apreender aspectos do jogo e identificar as estratégias que favoreciam o cumprimento da missão e o trabalho em equipe. Para ela no CS “os policiais têm que proteger as áreas do mapa onde tem um alvo para plantar bombas. Os terroristas têm que levar a bomba até o alvo e plantar. Não se pode atirar nos próprios amigos do time. Tem um tempo pra cada partida e um tempo pra desarmar a bomba se for plantada”.

De outro modo, identifica-se a concepção que relaciona o jogo ao fato

de ter que matar os adversários. Para Kakashi, o CS “é um jogo bem legal que você joga para se divertir matando os outros. O objetivo é eliminar os inimigos antes de o tempo acabar”. Assim, o fato de matar tem um sentido diferente daquele ao qual é associado na vida real, aqui ele é relacionado à diversão. Igualmente, para Gign o CS “é divertido e é um jogo que se mata o adversário para cumprir a missão”.

As observações realizadas dos jovens jogando tornou evidente o quanto eles ficam envolvidos nessa atividade, os olhos ficam fixos na tela, os lábios são apertados diante de algum problema, interjeições e palavras são ditas em voz alta, sem que haja um interlocutor real; tudo isso revela uma imersão no mundo virtual que abre “um parêntese” no mundo e na vida cotidiana.

Apesar do envolvimento e imersão, os jovens, em questão, revelaram distinguir muito bem os limites entre o virtual e a realidade. Não se observou confusão entre esses mundos. Segundo Dark Vader, “no jogo pode porque é no virtual, porque não acontece nada se tu matar um bonequinho virtual, mas se tu mata alguém na vida cotidiana tem conseqüências. E no jogo tu mata, morre e volta”.

Ao mesmo tempo em que o virtual cria uma realidade intensiva e ficcional, permitindo viver emoções e sensações que não têm conseqüências concretas para a vida cotidiana como morrer, machucar-se, ser preso, criar também a possibilidade de experimentação, o que se revela um aspecto motivador.

Gee (2009) reforça que o uso dos jogos eletrônicos pode incorporar bons princípios de aprendizagem e pode inspirar aspectos didáticos que tornam a aprendizagem mais próxima das experiências vividas nesses espaços.

No contexto escolar atividades e desafios contextualizados que permitem a experimentação e o exercício podem refletir sobre a motivação dos alunos para a aprendizagem. Esses elementos reforçam a importância da aprendizagem significativa que considera a função do conteúdo e sua contextualização, bem como os conhecimentos prévios. Desse modo, destacamos a necessidade de prever estratégias pedagógicas que favoreçam que o aluno utilize seus conhecimentos, aprimore-os e exercite habilidades em situações contextualizadas.

Essas atividades também favorecem o desenvolvimento da autonomia. Aspecto esse muito explorado nos jogos eletrônicos que possibilitam aos sujeitos-jogadores contribuir com a construção das narrativas, controlar o tempo, os acontecimentos, o ritmo e outras variáveis dependendo do tipo de jogo.

Assim, o espaço virtual do jogo eletrônico configura-se como um espaço de maior liberdade e autonomia para os jovens que podem tomar decisões e viver papéis que ainda não podem ocupar na vida cotidiana, devido à possibilidade de interatividade oferecida pelos jogos eletrônicos. De acordo

com o Gign, “é diferente do filme porque não está pronto, você pode definir se teu personagem vive ou morre”.

Essa autonomia decorre da própria estrutura multi-narrativa utilizada nos jogos eletrônicos, os quais têm vários inícios, meios e fins, conforme Kruger e Cruz (2001), Murray (2004) e Sena e Gunça (2005) evidenciam. Desse modo, é o sujeito que vai construindo a sua trajetória no jogo, intervindo, tomando decisões, escolhendo caminhos e definindo estratégias.

No jogo, esses jovens não precisam ir à escola, nem fazer atividades domésticas, vivenciam papéis em que são, na maior parte das vezes, adultos e independentes. Nesse mundo, pode-se desempenhar papéis e fazer coisas que não são possíveis na realidade. Em um jogo como o CS, morre-se e revive-se sem nenhum trauma ou desconforto; a violência é de brincadeira e às vezes se pode ser herói. Assim, evidenciam-se as várias possibilidades de obter satisfações, mesmo que momentâneas e virtuais.

Nesse sentido, o espaço do jogo oferece maior liberdade para realizar alguns desejos e viver coisas que não são permitidas no cotidiano, pois se considera que tal espaço consiste em um campo de ficção e de intensidades. Na ficção, há o “apelo à imaginação, o deslocamento da realidade objetiva para a realidade subjetiva, afetiva e significativa” (COSTA, 2002, p. 24). Desse modo, segundo essa mesma autora, a ficcionalidade pode inverter nossos sentidos, colocar-nos diante de experiências insólitas, que nos afastam da realidade e ampliam nosso imaginário, o que permite concretizar, na virtualidade, desejos, mesmo que esses sejam condenados pelos valores morais.

Outros desejos influenciados pelos padrões de beleza socialmente valorizados atualmente, que incluem ser bonito e forte podem ser satisfeitos virtualmente. Nesse sentido, Kakashi afirma que gostaria de “melhorar o perfil físico, mudar o cabelo... Eu não gosto do meu cabelo”. Esse desejo pode ser realizado fantasmaticamente no jogo quando se vive uma personagem no mundo virtual que é bonito e forte. Os jogos, de modo geral, têm personagens que estão adequadas aos nossos padrões de beleza ou mesmo permitem a sua configuração.

É nesse espaço de leis diferenciadas e desconectadas da realidade que os jovens experimentam sensações, interagem, vivenciam com um maior grau de interatividade a imaginação, brincam e se divertem, realizando de modo fantasmático seus desejos. Esse aspecto ajuda no retorno à vida cotidiana e a lidar com os seus desafios, pois algo já se realizou no virtual e minimizou os efeitos das pressões do cotidiano. A maioria dos jogos “oferece um mundo ficcional no qual as recompensas são maiores e mais nítidas, mais claramente definidas, do que na vida” (JOHNSON, 2005, p. 30).

A interação com os jogos eletrônicos reflete, ainda, nos sentimentos despertados no jogador que está na vida cotidiana, como se pode evidenciar pela fala de Dark Vader: “Ah! Se eu perco um jogo eu fico um pouco triste, porque batalho para conseguir e às vezes eu perco. Por isso, eu fico um pouco

triste, porque eu me dedico, aí fico ruim e chateado. Fico um pouco estranho, porque eu me dedico, fico um pouco decepcionado”.

Essa fala revela que o desafio do jogo afeta não só o personagem, como o próprio sujeito que investe seu tempo e empenha-se para conseguir avançar no jogo. Assim, supomos que há um investimento emocional e que o jogo assim como permite realizar alguns desejos, aliviando a pressão exercida pelas pulsões, é também capaz de gerar desprazer quando não se atinge o objetivo ou perde-se o jogo.

Além disso, o desafio aparece nos discursos de todos os jovens, o fato de superar os níveis, de conquistar territórios ou vidas, de desbravar ações e mapas ainda não conquistados pelos colegas, funcionam como motor propulsor. De acordo com Lara, “porque é desafiador, precisa quebrar a cabeça, se aprende, é interessante e dependendo do jogo, pode-se fazer amizade”.

Assim, pode-se evidenciar a escala de desafios descrita por Greenfield (1998), a partir da qual os jovens vão atingindo níveis mais complexos dentro do jogo, o que lhes coloca novos desafios, oferecendo a possibilidade de superação e, conseqüentemente, proporcionando-lhes um sentimento de controle.

A superação de desafio envolve o aprender fazendo que se configura como um importante elemento didático para aprendizagem e permite adquirir competências, como por exemplo, escrita, leitura, cálculo, habilidades sensório-motoras grossas e finas. Ao mesmo tempo, o aprender fazendo faz parte dos processos mentais como o desenvolvimento de conceitos, teste de hipóteses, resolução de problemas (ARNDT, 2012).

Os resultados obtidos reforçam a ideia de que a competição e a superação são elementos motivadores no jogo. De acordo com Kakashi: “depende, a vontade de passar pelas fases, quando os amigos ainda não passaram pela fase, isso faz a gente querer jogar. O que ninguém mais jogou antes”.

Do mesmo modo que movidos pelo desafio e pela vontade de obter mais informações sobre o jogo, muitos jovens exercitam e aprendem o inglês, tendo em vista que muitos jogos vendidos no Brasil não são traduzidos para o português. Nesse sentido, Goku afirma que aprende no jogo eletrônico, principalmente, uma outra língua, “vocabulário de inglês, pois quando comecei a jogar tentava traduzir, mas não conseguia, então comecei a pegar o dicionário e a tentar entender o que os personagens falavam e estava escrito”.

Assim, identifica-se que o desejo presente no jogo é o de superação e afirmação do eu-jogador capaz de destacar-se no grupo e desbravar interfaces e mundos antes que os outros, para compartilhar as mesmas experiências.

De acordo com Mendes (2006), os jogos eletrônicos “contêm virtualidades de mudança – constituídas por variadas histórias, diferentes possibilidades de narração, diversos cenários, múltiplas propostas de ações e situações que são efeitos de várias relações de poder-saber relativas as suas

elaboraões”. Essas múltiplas possibilidades exigem que os sujeitos-jogadores dominem saberes e habilidades necessárias para tornarem-se jogadores reconhecidos pelo grupo social do qual eles fazem parte.

Além disso, satisfazem-se desejos de ser o herói, o forte, o belo, o voador, ampliando as capacidades humanas, permitindo fazer coisas impossíveis em nosso mundo cotidiano. Mesmo que esses desejos sejam satisfeitos na ficção, ajudam a diminuir as tensões pulsionais, funcionando como válvulas de escape que ajudam aliviar as tensões de nosso mundo.

Desse modo, os jogos podem revelar-se espaços para a descarga do que é inibido, constituindo um espaço de maior liberdade para as ações humanas e para a satisfação fantasmática dos desejos. Ao mesmo tempo em que revelam resultados positivos no que diz respeito à motivação, persistência, curiosidade, atenção e atitude em relação à aprendizagem dos alunos (SHIN et al., 2012).

### **Considerações finais**

Os jogos eletrônicos possuem características que os tornam atrativos e revelam princípios que podem contribuir na constituição de contextos de aprendizagem. No que se refere aos aspectos motivacionais destacamos três possibilidades que podem estar combinadas:

- a) Satisfação de desejos de forma fantasmática: nos jogos os sujeitos-jogadores podem ser heróis e bandidos, vencer desafios impensáveis em nosso mundo cotidiano, ter poderes e magias, podem controlar o tempo e a vida dos seus personagens. Esse fazer satisfaz algo em nós humanos que alivia as tensões do dia-a-dia, o que tem um efeito catártico.
- b) Competição e superação: nos jogos busca-se ser o melhor, chegar antes aonde ninguém chegou ainda, descobrir novas rotas e desafios, ter destaque no grupo de jogadores, e, em última instância, vencer o jogo. E quando há a possibilidade haver vencedores, há a luta para chegar à vitória e o evitamento da derrota.
- c) Superação de desafios: ultrapassar obstáculos, cumprir missões, atingir objetivos propostos no jogo, principalmente, quando se investiu tempo e dedicação para tal, tem um grande potencial motivador. Busca-se a recompensa de se sentir capaz de superar todos os desafios e tem-se um prazer mais imediato, pois a cada partida é possível superar um novo desafio.

E outro ponto que pode ser considerado para compreender porque os jogos são tão atrativos refere-se ao fato de que no jogo não se precisa ser certo e sério o tempo todo, principalmente, não somos produtivos. Dentro dessa perspectiva de produção, o tempo despendido jogando pode ser visto como perda de tempo, pois não se está produzindo algo concreto. Assim, acaba

sendo uma espécie de válvula de escape e mesmo protesto contra o relógio e a necessidade de ser cem por cento produtivo o tempo todo.

No contexto escolar podemos prever a utilização dos jogos eletrônicos para o exercício de habilidades cognitivas importantes a aprendizagem e o aprimoramento de atitudes que contribuem com a formação mais globalizadora dos alunos. Além disso, podemos ter a proposição de atividades inspiradas nos princípios e características dos jogos como:

- a) a contextualização dos conteúdos privilegiando a relação entre os mesmos e considerando os conhecimentos prévios dos alunos;
- b) a proposição de problemas que desafiem os alunos a se superarem, a buscarem novos conhecimentos para sua resolução e levantem hipóteses de solução;
- c) a valorização da autonomia criando possibilidades de definir trajetórias próprias para realização de atividades, a interação social e o exercício da pesquisa.

A partir disso, reforçamos a aproximação entre dois campos que aparentemente colocam-se como opostos, um que privilegia a aprendizagem e outro o entretenimento. Aos observarmos as contribuições dos jogos e as suas características podemos propor alternativas pedagógicas mais motivadoras aos alunos para a aprendizagem.

## **Notas**

\* Doutora em Educação. Professora da Pós-Graduação em Educação e do Departamento de Metodologia de Ensino da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: dadaniela@gmail.com

<sup>1</sup> Esse termo tem como referencial a psicanálise e pauta-se na ideia de que as vivências virtuais podem configurar-se como objetos de sublimação.

<sup>2</sup> Os nomes dos sujeitos-jogadores pesquisados são ficcionais e escolhidos pelos mesmos da pesquisa inspirados em personagens de jogos eletrônicos.

## **Referências**

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. Tese (Doutorado em Educação). Programa de pós-graduação em educação. Universidade Federal da Bahia, 2004.

ARNDT, Petra Andrea. Design of Learning Spaces: Emotional and Cognitive Effects of Learning Environments in Relation to Child Development. **Mind, Brain, and Education**, v. 1, n. 6, p. 41-48, 2012.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

COSTA, Maria Cristina Castilho. **Ficção, comunicação e mídias**. São Paulo: Editora do SENAC São Paulo, 2002.

COZBY, Paul Chris. **Métodos de pesquisa em ciências do comportamento**. 1ª ed. 7ª reimp. São Paulo: Atlas, 2014.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**. Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009.

GREENFIELD, Patrícia. **O desenvolvimento do raciocínio na era eletrônica**: os efeitos da TV, computadores e videogames. São Paulo: Summus, 1988.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!**: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

JONES, Gerard. **Brincando de matar monstros**: por que as crianças precisam de fantasia, videogame e violência de faz-de-conta. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

KIRRIEMUIR, John. & MCFARLANE, A. E. Literature review in games and learning. **Bristol: Futurelab**. 2004. Disponível em: <[http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit\\_reviews/Games\\_Review.pdf](http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Games_Review.pdf)>. Acesso em: 9 ago. 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KRÜGER, Fernando Luiz; CRUZ, Dulce Marcia. Os jogos eletrônicos de simulação e a criança. In: Congresso Brasileiro da Comunicação, 24, 2001. **Anais ....** Campo Grande: Intercom 2001, p. 1-16.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos**: diversão, poder e subjetivação. Campinas: Papirus, 2006.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Um roteiro para clio. In: FONSECA, Tânia Mara Galli; KIRST, Patrícia Gomes. **Cartografias e Devires**: a construção do presente. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003, p. 103-111.

PRENSKY, Marc. **Não me atrapahe mãe, eu estou aprendendo**. São Paulo: Phorte, 2010.

- \_\_\_\_\_. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC, 2012.
- RAMOS, Daniela Karine. Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 37, n. 1, p. 319-336, 2012.
- SANDFORD, Richard; ULICSAK, Mary; FACER, Keri; RUDD, Tim. Teaching with games: using commercial off-the-shelf computer games in formal education. **Futurelab**, 2006. Disponível em <[www.futurelab.org.uk/projects/teaching\\_with\\_games/research/final\\_report](http://www.futurelab.org.uk/projects/teaching_with_games/research/final_report)>. Acesso em: 3 jun. 2008.
- SENA, Gildeon Oliveira; GUNÇA, Heltmar Maturino. Vivo em ação: do marketing ao pedagógico. **Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 14, n. 23, p. 123-130, jan./jun. 2005.
- SHIN, Namsoo; SUTHERLAND, Lee Ann M; NORRIS, Cathleen A; SOLOWAY, Elliot. Effects of game technology on elementary student learning in mathematics. **British Journal of Educational Technology**, v. 43, Issue 4, p. 540-560, July 2012.
- SILVA, Cybele Câmara da; LINHARES, Iluska Larissa Leite; AMARAL, Maíra Rada Farias do; CAVALCANTI, Kátia Brandão. Contemplando o jardim das delícias de bosch: um diálogo com huizinga e caillois. In: **ENAREL**. 14, 2002. Santa Cruz do Sul, RS. Brasil. Disponível em: <[http://www.redcreacion.org/documentos/enarel14/Mt\\_el04.html](http://www.redcreacion.org/documentos/enarel14/Mt_el04.html)>. Acesso em: jul. 2009.
- YIN, Robert. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2a ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

## **Apêndice – Roteiro das entrevistas**

A seguir apresentamos o roteiro da entrevista semiestruturada, organizado pelas categorias de análise, que foram realizadas em dois ou mais momentos:

### **Categoria base: Identificação do sujeito**

1. Quem é você?
2. Qual o seu nome?
3. Onde você mora?
4. Quantos anos você tem?
5. Quem é o seu pai? Onde ele mora e trabalha?
6. Quem é a sua mãe? Onde ela mora e trabalha?
7. Quais as atividades que você desenvolve?
8. Quantos irmãos você tem?
9. Como é a sua rotina?
10. Você utiliza o computador no seu dia-a-dia? Para quê?
11. Você utiliza a Internet? Para quê?
12. Quantos anos você tinha quando jogou pela primeira vez?
13. Quais os seus jogos prediletos e por quê?
14. Quanto tempo você leva jogando diariamente?

### **Categoria I: Relação com o personagem**

1. Se você pudesse escolher como ser, quais características você queria ter?
2. O que você gostaria de mudar em você?
3. Qual relação você estabelece com o personagem do jogo? Você se imagina no jogo? Por quê?
4. Como você escolhe ou monta o seu personagem? O que é importante que um personagem tenha?
5. No CS você trabalha em equipe, o que é importante para ter uma boa equipe? Descreva como você se relaciona com essa equipe?
6. Você prefere jogar como terrorista ou contra-terrorista? Por quê? Há diferenças em estar em um desses grupos? Quais?
7. O que é mais legal no CS?

### **Categoria II: Realidade e virtual**

1. O que é o *Counter Strike*?
2. Quais são suas regras? Como o jogo funciona?
3. No seu ponto de vista, quais são os pontos positivos e negativos desse jogo?

4. E o que é mais legal no CS?
5. O que é possível fazer no jogo que não podemos fazer na vida cotidiana?
6. O jogo é uma ficção? Como você sabe que os jogos são uma ficção diferente da realidade?
7. Por que podemos fazer coisas no jogo que na vida real não podemos, como matar, por exemplo?
8. Quem são os terroristas na vida cotidiana? Como você sabe disso?
9. Do que você tem medo?
10. Você tem medo da violência? E por que não tem medo no jogo?

### **Categoria III: Realização de desejos**

1. Qual é o seu sonho?
2. O que você faz no jogo que gostaria de fazer na vida real?
3. Por que é tão bom jogar?
4. Quem é o seu personagem no CS? Descreva como ele é?
5. Você gostaria de ser esse personagem na vida real? Por quê?

Recebido em: maio de 2014.  
Aprovado em: dezembro de 2014.