

LEANDRO DA SILVA GALVÃO

IDEOLOGIA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Rio de Janeiro

2005

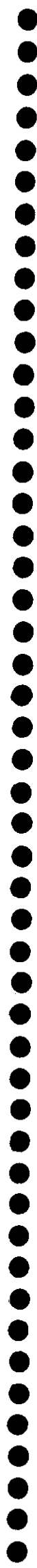
LEANDRO DA SILVA GALVÃO

IDEOLOGIA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Trabalho de Monografia apresentado ao Curso de Pedagogia do Centro de Ciências Humanas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Pedagogia, orientado pelo professor Dr. Diógenes Pinheiro

Rio de Janeiro

2005



Dedico este trabalho a minha família por ter guiado meus passos até este momento, e aos meus colegas de turma, pois sem eles esta caminhada seria impossível.

“A melhor definição de amor não vale um beijo.”

Machado de Assis

É com muito carinho que dedico este espaço para agradecer a todos que contribuíram para a realização deste trabalho, seja diretamente ou indiretamente, estas pessoas muito me ajudaram e deixarão marcas de inestimável valor na minha vida pessoal e acadêmica. As demais pessoas que minha memória não permite evocar, meu eterno agradecimento, por participarem de maneira tão intensa e vibrante na construção moral, cognitiva e afetiva deste que agora lhes escrevo. E a todos aqui citados meu agradecimento especial por concretizarem a realização desse sonho:

Ao Dr. Diógenes, pela ajuda total e irrestrita na execução deste projeto, apoiando-me desde as primeiras conversas, quando todo esse trabalho não era mais do que um amontoado de idéias.


Ao Dr. Charles, por ter ministrado as primeiras aulas de filosofia da minha vida e ter me oferecido a oportunidade de enxergar a realidade de outra forma.

Ao Dr. Miguel, por ter ensinado, dentre tantas coisas, que pensar é importante, e viver mais ainda. “Primum vivere, deinde philosophari” (preceito latino).

Aos meus pais, Francisco e Maria da Conceição, por terem me conduzido com louvor até o presente momento, e pelo suporte do dia-a-dia, ao qual sem este não conseguiria completar este e tantas outras tarefas.

A minha irmã, pela amizade e ternura, mesmo sobre os mais infundáveis desafios.

Aos diretores, docentes e discentes e funcionários da UNIRIO – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, pelo apoio e confiança.



“Como todo mundo, você nasceu num cativoiro,
nasceu numa prisão que não consegue sentir
ou tocar. Uma prisão para sua mente”.

Matrix. Direção dos Irmãos Wachowski. EUA.
Silver Pictures. Warner Bros, 1999. Cor

RESUMO

GALVÃO, Leandro. Ideologia nos jogos eletrônicos. Rio de Janeiro, 2005. Trabalho de Conclusão de Curso da Graduação em Pedagogia da UNIRIO – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

O objetivo deste trabalho é entender como procedem as relações de ideologia dentro do universo dos videogames. A ideologia por si só está presente nas relações cotidianas, seja quando assistimos a algum programa de televisão, lemos um jornal ou escutamos rádio. A classe dominante necessita que tenhamos de acreditar em supostas “verdades” para se manter no poder, e dessa premissa operam os mais ardilosos métodos para fazer acreditar que aquilo que é veiculado é uma verdade em absoluto.

Nosso questionamento percorre o caminho intrincado de investigar essa atuação no tipo de mídia ainda pouco estudado dos jogos eletrônicos e, além disso, entender o quanto ela se reproduz nesse ambiente, e assim entender se os indivíduos identificam elementos dos jogos em sua vida cotidiana. E num segundo instante, se identificados esses elementos pelos jogadores, fazem um uso próprio daquilo que se tentou transmitir de certa forma inconsciente ou metafórica.

SUMÁRIO

Introdução

CAPÍTULO 1 - Ideologia

CAPÍTULO 2 - Jogos Eletrônicos

CAPÍTULO 3 - Relação Jogos e Ideologia

CAPÍTULO 4 - Conclusão

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Introdução

A educação como precursora das atividades do conhecimento, deve estar à frente da percepção das mudanças na forma de pensar, e captá-las de modo a interceder em suas dificuldades e potencializar suas possibilidades. Afinal, é através da educação, é que o conhecimento se perpetua, passando de uma fonte de conhecimento a outra, e sendo, nelas melhorados.

Sendo uma das principais responsáveis pelo estudo da aprendizagem, cabe a educação investigar a relação dos indivíduos com as novas tecnologias, analisando como se processa a formação do conhecimento nessa nova dimensão. Inserido nessas novas tecnologias está nosso objeto de estudo, o videogame.

O videogame é uma nova linguagem à disposição para leitura dos mais diversos textos. Textos filosóficos, matemáticos, musicais, sociais, entre outros. Textos onde somente escutar e imaginar não basta, a participação deve ser muito mais efetiva, para o continuar da história.

Esses textos, como filhos de uma das grandes invenções da humanidade, o computador, tendem a produzir novas formas de interação entre o homem e a tecnologia, conferindo ao indivíduo e a sociedade como um todo uma mudança radical no modo de pensar.

Evoluindo os suportes e os meios pelos quais os indivíduos se apropriam do conhecimento, sua interação com eles também se modifica, e com isso a construção do conhecimento. Nessa nova relação estabelecida, muito além do aprendizado e entretenimento proposto pelo videogame, coexiste uma influência sobre os sujeitos que dele usufruem.

A influência sobre o pensar que é exercido pela mídia em geral vem sendo discutida em suas diversas formas. Essa influência enquanto um sistema automático de pensamento é a própria pintura da ideologia apresentada dentro da mídia. Logo desejamos realizar um estudo de forma a esclarecer o meandro desta ideologia dentro do nosso objeto de estudo.

O mundo de hoje passa por diversas mudanças. As relações que nos circundam, também se modificam, tornam-se complexas e intercomunicam-se, de forma que o conhecimento humano, em pouco tempo, não consegue teorizá-las.

É nesse panorama que se introduz os jogos eletrônicos atuais. O videogame, o computador, os mini-games e outros, que surgiram com a invenção da eletrônica digital, no final da década de 70. Sendo uma invenção um relativamente recente, o material para estudo dos jogos eletrônicos, sobretudo no Brasil, ainda é escasso, especialmente quando este objeto está relacionado à educação.

Aprofundar o estudo dos jogos eletrônicos entendendo sua evolução até o momento atual, descrevendo qual a capacidade técnica de processamento os jogos podiam apresentar em diversos momentos da sua história. Pois se num momento recente as narrativas podem conferir um grau de realismo convincente, em tempos mais distantes o uso de outros artifícios era necessário à construção de jogos interessantes. ?

Será realizada uma análise qualitativa de um jogo, previamente selecionado, visando identificar, através de observação empírica, aspectos na elaboração de desse jogo, relacionado às formulações sobre ideologia, apresentadas nos livros da bibliografia, e nas vivências do cotidiano que se transformam em pressupostos teóricos.

Realizar uma pesquisa com os jogadores para investigar se os jogos influenciam seu modo de pensar e como as pessoas relacionadas ao seu cotidiano percebem essa

influência. É necessário deixar claro que o intuito da pesquisa não é descobrir como os jogadores chegaram a formular determinada visão de mundo através de suas experiências com os jogos eletrônicos, mas entender da sua própria visão de mundo os conceitos que talvez tenham sido construídos no universo dos jogos eletrônicos. Somado a isso, investigar como os jogadores vivenciaram a evolução dos jogos eletrônicos.

A pesquisa foi efetuada, através de questionário previamente formulado, contendo 20 perguntas que procurem averiguar, dentro do universo do jogador, numa abordagem qualitativa, as proposições formuladas, em torno de elaboração de conceitos pelo jogador. Foram pesquisados um total de 5 indivíduos.

CAPÍTULO 1 - Ideologia

Antes de começar o estudo sobre ideologia é importante entender como surgiu esse conceito. Inicialmente, é preciso elucidar uma das indagações que a Filosofia trouxe ao pensamento ocidental quanto à questão da mudança. Na Grécia antiga começaram os esforços do pensamento para entender o porquê das coisas mudarem ou não. A manutenção do estado atual das coisas caracteriza a mesma manutenção da realidade tanto quanto o movimento caracteriza uma alteração na realidade. Para Marilena Chauí (2001, p. 1) "Movimento, portanto, significa para um grego toda e qualquer alteração de uma realidade, seja ela qual for."

Entendendo que a realidade se altera, o próximo passo é conhecer o que se altera. Para entender as alterações da realidade, Aristóteles afirmou que só se consegue o conhecimento sobre a realidade quando se conhece a causa, sendo assim, ele inaugura as bases da teoria da causalidade. Esta significa dizer que os seres podem se resumir em quatro aspectos da realidade ou causas, sendo duas superiores (a essência e o sentido das coisas) e duas inferiores (a origem e a forma da matéria) na hierarquia desta teoria.

Essas quatro causas possuem relação direta com as atividades humanas que são divididas em técnica, cuja essência implica numa produção mecânica, e ética e política, cuja essência é livre para pensar e decidir sobre aquilo que se pratica ou produz.

E sobre essa égide reside uma reflexão relacionada ao nosso objeto de estudo, pois os jogadores podem assumir uma postura crítica com relação aos jogos, pensando sobre os mais diversos aspectos envolvidos no jogo ou simplesmente jogar por entretenimento.

A sociedade de maneira geral não reflete sobre o mundo em que está inserida, e isso passa por fim a configurar problema para si própria. Refletir sobre sua relação com o mundo é uma possibilidade a ser explorada pelo sujeito nos jogos eletrônicos, sobretudo os jogos mais atuais.

Nossa sociedade vem privilegiando o pensamento visualmente expresso, contrapondo-o à cultura letrada. Com tal procedimento, promove, com frequência, o que é superficial em detrimento do que exige maior e mais profunda reflexão. Tudo é rápido, fácil e desprovido de densidade. (Ilana Polistchuck - Aluizio Ramos Trinta, 2003, p.36)

Analisar o porquê de uma lâmpada estar acesa, desconfiar da posição de uma plataforma, atentar para uma parede que pode ser escalada, são algumas percepções que um jogador deve observar, sendo um procedimento comum para o continuar da história. Contudo, o motivo para um personagem qualquer emitir determinada fala ou qual a necessidade de estar distribuindo tiros em inocentes são percepções que muitas vezes passam despercebidas ao consciente do jogador.

Num segundo momento, é necessário importunar o discurso do sujeito que diz estar envolvido num jogo apenas por entretenimento, pois isto não degenera a necessidade de estar atento para as questões que vão além de uma análise superficial. O crédito de uma questionável neutralidade será mais bem depositado se o sujeito conseguir se apropriar de uma maior porção de idéias, e partir desse ponto tomar posição sobre aquilo que se tem em mãos.

A explicação metafísica aristotélica pode ser usada tanto nas relações naturais quanto no contexto social da produção humana, onde um ator transforma um objeto dentro de uma atividade produtiva, e outro ator que exerce interesse sobre esse objeto é a finalidade no processo. E retomando a hierarquia das causas aristotélicas é sabido que

o segundo ator que é o responsável pelo sentido daquela produção e o objeto da produção são superiores ao ator que atua sobre a forma do objeto e o objeto bruto.

Hoje, no entanto, a teoria da casualidade evoluiu, como expressa Marilena Chauí:

Com os trabalhos de Galileu, Francis Bacon e Descartes (entre outros), o pensamento moderno reduziu as quatro causas apenas a duas, a eficiente e a final, passando a dar à palavra causa o sentido que hoje lhe damos, isto é, de operação ou ação que produz necessariamente um efeito determinado. (Marilena Chauí, 2001, p. 1)

As duas causas remanescentes são a causa eficiente, o agente responsável por aquilo que se transforma, e a causa final, o sentido da origem daquela transformação. No plano da metafísica esta última refere-se à vontade de Deus e dos homens.

Seguindo essa concepção, o homem surge como um ser único, pois usufrui de um corpo que é a causa eficiente de sua existência, podendo atuar no plano físico, e uma vontade que é a cause final, participante do plano metafísico. Esse homem teria por finalidade a contemplação da realidade, porém após o século XVII este pensamento perde excelência e passa a vigorar como transformação e domínio da realidade. Assim esse homem passa a controlar o seu corpo para uma atividade fim, o trabalho.

Nessa sociedade que valoriza o trabalho existem dois tipos de homem, os que possuem a propriedade das condições de trabalho e determinam os fins, e aqueles que possuem a força de trabalho e são os meios para que os fins sejam atingidos, ou seja, o burguês e o trabalhador, respectivamente. Essa organização surge com a fundação das cidades e para Marx (1989, p. 55) "foi então que surgiu a divisão da população em duas grandes classes, divisão essa que repousa diretamente sobre a divisão do trabalho e os instrumentos de produção".

Explicar o real a partir das idéias é um instrumento usado pelos homens livres, fato que Marilena Chauí (2001, p. 1) nos orienta da seguinte forma: "Com tais idéias pretende-se

explicar a realidade, sem se perceber que são elas que precisam ser explicadas pela realidade social e histórica”.

Sendo a prática do jogo eletrônico uma atividade predominantemente intelectual, a atitude crítica diante de um determinado jogo pode ser para um indivíduo uma bela oportunidade de confrontar com o plano real os conceitos do plano metafísico, trancados dentro do universo dos jogos eletrônicos.

Esse confronto convida o jogador ao meditar, pois se o Estado usa de aparelhos ideológicos para dominar as massas, e vasta é a literatura disponível sobre o assunto, os jogos não seriam diferentes em transcrever essa dominação, uma vez que em as mesmas relações do mundo real são protagonistas da narrativa dos jogos.

Contudo, não é oportuno afirmar neste ponto os jogos eletrônicos são usados como aparelho ideológico, como as mídias de radiodifusão, nem que não o sejam por completo, mas que pelo menos as mesmas relações do plano real são visíveis em diversos jogos, ao qual um jogador mais atento pode se apropriar adequadamente para aguçar sua percepção, e talvez, orientar sua prática.

Logo o real deve ser entendido pelo conjunto de significações que fazemos das “coisas” que existem nele, e com isso entender também, que para uma mesma “coisa” esse conjunto de significações pode ser diferente, quando considerada a realidade social daquele que observa, pensa e julga. E, além disso, não analisar o real somente pelo lado empirista que considera somente as sensações sobre os objetos, ou o lado idealista que considera as idéias construídas a respeito dos objetos, mas sim entender o real pelas relações sociais e processos históricos que o ajudaram a se fundamentar.

Entender esse sistema implica em perceber que o real pode ser estabelecido pelo social e mantido pelo histórico, e quanto mais longe da causa e da época significa estar mais distante do real.

Em sociedades divididas em classes (e também nas castas), nas quais uma das classes explora e domina as outras, essas explicações ou essas idéias e representações serão produzidas e difundidas pela classe dominante para legitimar e assegurar seu poder econômico, social e político. Por esse motivo, essas idéias ou representações tenderão a esconder dos homens o modo real como suas relações sociais foram produzidas e a origem das formas sociais de exploração econômica e de dominação política. Esse ocultamento da realidade social chama-se ideologia. (Marilena Chauí, 2001, p. 1)

Então, conclui-se que nos jogos mais do que os objetivos que afetam diretamente o continuar da história, cuja atenção dispensada faz-se necessária somente pela questão do entretenimento, coexistem sentidos que ultrapassam os limites da imaginação e do discurso. Como no mundo real as relações estabelecidas são complexas, e para fundamentar algo a respeito dos discursos dos sujeitos dessa relação faz-se necessário recorrer aos processos histórico-social dos jogadores, conhecer um pouco sobre os jogos eletrônicos e definir de qual lugar é proferido o argumento que investiga as hipóteses deste estudo.

CAPÍTULO 2 - Jogos Eletrônicos

Os jogos eletrônicos são um novo tipo de mídia que fascinam desde a época em que não passavam de alguns pontos coloridos “flutuando” na tela até os dias atuais onde contam narrativas elaboradas com imagens e sons complexos em detalhes e sentidos.

A história dos jogos eletrônicos implica em uma análise dos diversos momentos de sua evolução, pois para chegar ao patamar atual de tecnologia e conseguir estabelecer um fascínio por suas possibilidades cativantes houve avanço extraordinário no campo tecnológico. Os jogadores da atualidade talvez sejam os pioneiros a estarem diante de consoles com qualidade suficiente para construir um mundo virtual rico em detalhes e representações, respeitando mais coerentemente as formalidades do mundo real.

Isso irá deduzir novas formas de discurso e produzir nova dinâmica nas relações com essa tecnologia específica, como afirma Polistchuck e Trinta:

Toda tecnologia remete, afinal, à produção discursiva de uma sociedade, surpreendida em dado momento de sua história. Cada dispositivo tecnológico, igualmente, veicula uma visão de mundo, assim como cada época cultiva suas técnicas, afirmando sua capacidade de realização tecnológica. (Ilana Polistchuck - Aluzio Ramos Trinta, 2003, p.37)

Ilustrar a evolução dos consoles, ou seja, o aparelho de caseiro de videogame, é uma tarefa tão difícil quanto voltar no tempo, mesmo assim é necessário entrar nesse túnel para entender que em tempos mais remotos as relações com os jogos eletrônicos eram um tanto diferente e foram evoluindo com aumentava sua capacidade tecnológica.

Em 1958 surgiu a primeira tentativa de criar um jogo eletrônico diferente dos jogos de salão que existiam até aquela época, foi um jogo de tênis desenvolvido por Willy Highinbothan. O programa se chamava Tênis para Dois e era uma simulação

simplificada do esporte. Mas foi em 1962 que Steve Russel criou o Space War, este é considerado o pioneiro dos jogos eletrônicos. As empresas que compravam o gigantesco computador PDP-1 ganhavam de brinde o jogo.

Em 1971, Nolan Bushnell lança o Computer Space, primeiro jogo de fliperama, que são aquelas grandes máquinas comerciais onde os jogadores inserem seus créditos e jogam normalmente em pé, também conhecido como arcade. Um ano depois o americano Ralph Baer cria o primeiro videogame doméstico do mundo. Trata-se do Magnavox Odyssey, comercializado pela empresa Magnavox. O aparelho vinha com jogos embutidos, e conseguia apenas gerar bolas e quadrados na tela, que podiam ser movimentados com controles.

Os consoles coloridos, com cartuchos intercambiáveis, apareceram em 1977, ano importante na evolução da indústria dos *games* e no futuro nascimento dos videogames domésticos.

Não é possível afirmar o período ao certo em que o mundo dos jogos eletrônicos passa a ser visto com maior interesse pelas amarras do capital, e começa a ser usado o termo “indústria dos *games*” que permanece nos dias atuais. Uma terminologia que em seu período histórico remete a produção em massa como uma indústria onde a matéria-prima que entra passa por processos definidos resultando num produto final num tempo predeterminado é no mínimo curioso para uma mídia voltada para o entretenimento e geralmente associada ao cotidiano infantil.

No período de 1978 a 1982, o império japonês entra neste mercado com a chegada de jogos para os salões recreativos, tendo como estrela o Pac Man. A Atari, empresa de fabricação de consoles e jogos, conseguiu permissão para a comercialização exclusiva da versão doméstica do Pac Man e do Space Invaders (uma versão limitada do jogo

americano Space War), marca do início da cultura dos jogos eletrônicos. Este último revolucionou o mundo dos *games*, trazendo uma qualidade de som inédita e um sistema de pontuação que dependia da quantidade de tiros disparados e acertados.

Desse período até o início do século XXI os computadores tiveram uma disputa técnica acirrada com os consoles, pela limitação de processamentos dos consoles e de armazenamento dos cartuchos, ganharam uma boa parte do mercado.

Desde que os jogos eletrônicos chegaram às casas até este momento houve uma importante relação entre os consoles e os desenvolvedores de jogos, pois até este período os jogos eram relativamente simples, com poucos elementos na tela e som bastante rudimentar, o que possibilitava qualquer adolescente na garagem de sua casa mais um amigo criar um jogo interessante conseguindo capital e reconhecimento.

Muitos dos donos de grandes empresas e franquias de jogos eletrônicos são filhos daquela época. Em termos propriedades das condições de trabalho isso gerou o fenômeno de que os pioneiros na área não necessitavam de nada além do que tempo livre para programar os jogos e concorrer em igualdade com qualquer grande corporação, uma vez que os limites dos jogos estavam nos cartuchos e não na criatividade dos desenvolvedores.

No ano de 1983 a Nintendo lança o console Famicom e domina 90% do mercado japonês. O Famicom é lançado no ocidente com o nome NES (Nintendo Entertainment System) e reprojeto para parecer um aparelho de vídeo. O console esse que era muitas vezes mais potente que os seus concorrentes da época. É interessante notar que a empresa japonesa nasceu em 1889, inicialmente fabricando jogos de cartas.

Essa supremacia só foi abalada em 1986 quando a Sega lança o Master System, que domina o mercado europeu. Dois anos mais tarde a empresa iria lançar o console

Megadrive e ganhar do mérito técnico de sua concorrente Nintendo que somente em 1990 iria lançar o Super NES.

No início dos anos 90, uma parceria com a Nintendo levou ao desenvolvimento de uma unidade de CD-ROM para o SNES, mas o fracasso do Sega CD fez com que a Nintendo desistisse do projeto. A Sony, porém, continuou trabalhando a idéia, que acabou resultando em 1994 no console PlayStation, o maior rival da própria Nintendo e da Sega.

Principalmente a partir dos consoles ditos de 3ª geração como o Super Famicom e o Megadrive, cujos consoles são de 16 bits, que é a unidade de medida de tráfego de informação dentro dos processadores, as equipes de desenvolvedores passaram a aumentar, chegando a formar equipes de mais de cem membros para a confecção de um único jogo.

Essa nova dinâmica na produção dos jogos eletrônicos passa a representar uma forte inserção no mercado capitalista, pois agora um grande número de empregados trabalham horas a fio para lançar um jogo. Logo somente as produtoras e distribuidoras de jogos eletrônicos possuem os meios de produção para participar do mercado dos jogos eletrônicos e agora um trabalhador comum deve sujeitar a sua força de trabalho a essas grandes corporações. E os jogos passando a representar interesses de mercado são propensos à manutenção dos interesses de uma classe.

A história dos jogos eletrônicos teve ainda consoles como o Jaguar da Atari em 1993, o Saturn da Sega em 1995, o Nintendo 64 da Nintendo em 1996 e o Dreamcast da Sega em 1999. Em 2000 a Sony lança o PlayStation 2 revolucionando novamente a qualidade dos jogos eletrônicos.

E percebendo que o mercado dos *games* é bastante lucrativo, a poderosa Microsoft que há bastante tempo produzia jogos para computador resolveu apostar também em consoles, eis que em 2001 surge o Xbox, o primeiro console a ter um disco rígido embutido.

No início, os jogos apresentavam gráficos em duas dimensões, o que representa dizer que as imagens eram como desenhos animados parecidos com aqueles que desenhados no papel. Os consoles não dispunham de processamento capaz de gerar imagens em três dimensões, produzidas através de polígonos que em conjunto formam os elementos do jogo, o que, no entanto, não impedia que alguns jogos usassem truques que simulassem essa realidade. O console Playstation foi dos pioneiros a ter grande parte de seus jogos com a apresentação em gráficos de três dimensões com qualidade até então nunca vista em consoles, mas na verdade já figurava há algum tempo nos jogos de computador e nos jogos de salão, conhecidos como *arcade* ou *fliperama*.

Na história dos jogos os polígonos foram os principais responsáveis pela mudança dos games e um dos precursores dos jogos poligonais em 3D foi *Alone in the Dark* para PC. Na mesma época, a Nintendo lançou o seu chip Super FX que, na verdade, era um co-processador gráfico que ajudava no processamento de polígonos. O primeiro jogo a usar o Super FX, foi *Star Fox* que até hoje é um mito. A Sega tinha lançado o seu Sega CD e o seu 32X e apesar do upgrade feito no Megadrive, o console ainda não tinha um processamento poligonal satisfatório. Com as novas gerações, quase a totalidade dos jogos são poligonais.

As atuais plataformas de jogos permitem obter uma "resolução de imagem e uma fluidez de movimentos próximos aos da televisão, conseguindo a renderização (processo de

reconhecimento) em tempo real de cenários e personagens em três dimensões" (LEVIS, 1997, p. 39), o que favorece a criação de jogos que possibilitam experiências imersiva, realistas e cinemáticas mais intensas. (LYNN ALVES, 2005, p. 45)

Estas noções da história dos jogos eletrônicos servem, sobretudo, para entender como as narrativas evoluíram do início dessa história até os tempo atuais. Se nos primórdios, apenas algumas bolas e palitos se moviam pela tela, hoje existem cenários complexos com os quais o jogador interage, caracteres diferenciados uns dos outros, muitas horas de gravações de vozes de atores reais e músicas orquestradas. Tudo isso para que o enredo do jogo, um dos seus principais componentes, fosse contado com maior riqueza de detalhes, talvez com a beleza e realidade de um filme, mas com a interatividade nativa do próprio jogar.

Os jogos eletrônicos após de toda a evolução visual e sonora, agora em tempos de globalização, ganharam também interatividade entre jogadores. Uma nova categoria de jogos surgiu no momento em que diversos jogadores se conectaram a um computador central por via de internet e passaram a interagir em conjunto dentro de um mesmo universo virtual. Essa nova experiência foi denominada como MMO, do inglês *massive multiplayer online*, e passou a se referir aos jogos em que um grande número de jogadores interage em um mesmo espaço virtual.

Os significados a serem construídos por cada indivíduo dependem de situações histórico-sociais diversas dentro do mundo MMO, então afirmar que esse tipo de jogo idiotiza mais do que instrui é uma projeção de difícil acurácia. Mas o processo de formação de consciências coletivas é mais facilmente identificável ao passo que todos compartilhando os mesmos objetivos dentro do mesmo espaço social.

Um viés de análise desse universo é o objetivo dos produtores desse tipo de jogos. Governados pelas leis de mercado que logicamente motivam as investidas nesse

terreno, os criadores dos MMO mais satisfeitos estão quanto mais jogadores estiverem utilizando seus servidores. Se existe alguma preocupação educativa além do retorno financeiro que pela lógica capitalista não pode nem deve ser desprezada não é pelo discurso veiculado na mídia que retornará a sua verdadeira intenção em produzir tais jogos.

CAPÍTULO 3 - Relação Jogos e Ideologia

O jogo que será tomado como objeto da discussão é *Beyond Good and Evil*. A escolha desse jogo é fundamentada na narrativa de sua respectiva história, pois trata dentro do universo dos jogos eletrônicos aspectos privilegiados do objeto de estudo ideologia.

Quanto à questão de análise dessas narrativas, é sabido que uma análise estruturada na concepção marxista do materialismo histórico é inviável, uma vez que seria necessário conhecer tanto produtor quanto jogador, e em ambos os casos o momento histórico e social da interação de ambos com o jogo. Logo a descrição dos jogos contribui para a pesquisa no sentido de ilustrar na íntegra como é a narrativa de um jogo e não tentar deduzir o porquê de determinada construção, seja dentro do próprio jogo ou no entendimento do sujeito que o descreve.

O jogo foi escolhido pela riqueza de suas narrativas. Casos como *Beyond Good and Evil* onde a narrativa apresenta elementos em que o jogador tenha a oportunidade de realizar uma reflexão sobre os acontecimentos do mundo real são exemplos raros. A maioria dos jogos, contudo não remetem a esse tipo de preocupação, e como exemplo podemos citar um boa lista de jogos onde seus principais objetivos são a demonstração de violência em diversas formas. Assim como foi apontado nas entrevistas, essa violência é o motivo de preocupação tanto de jogadores adultos com relação a orientação aos mais jovens, e também da sociedade como um todo, chegando o assunto a ser matéria de um livro específico sobre a violência nos jogos eletrônicos recentemente no Brasil.

Apesar de ter sido aclamado pela crítica tanto pela narrativa quanto pelos seus demais elementos, e neste caso é possível a leitura de que jogadores adultos teriam gostado

deste jogo, estes tipos de jogos, no geral, não agradam ao público mais jovem. Os jogos destinados a esse público possuem uma narrativa menos densa, gráficos e sons atrativos, além de jogabilidade simplificada.

Recorrendo novamente as entrevistas, podemos constatar que a maioria dos jogadores adultos joga com seus filhos. Neste caso a presença de um jogador adulto pode ajudar os mais novos a compreender e participar de jogos com um nível de complexidade um pouco maior e, sobretudo melhor orientar a escolha dos jogos de seus filhos.

Um passo da caminhada para entender as narrativas dos jogos eletrônicos e como elas são estruturadas é transcorrer algumas passagens para mostrar como nosso objeto de estudo se apresenta nos jogos eletrônicos, e apresentar para um leigo interessado neste estudo algumas engrenagens deste vasto universo, esgotando ao máximo quais as possibilidades, para que ele visualize a riqueza de sentidos existente no universo dos jogos eletrônicos.

Beyond Good and Evil

A bela jovem Jade é uma repórter fotográfica, protagonista da aventura. Ela se envolverá numa história onde a cada passo leva a uma terrível trama intergaláctica, porém tudo se desvendando ao seu tempo.

A narrativa de *Beyond Good and Evil* é o seu diferencial principal. Talvez este tenha sido o primeiro grande título a fazer menção ao papel da mídia como mantenedora de uma consciência coletiva, onde os cidadãos são manipulados pelas informações falsas veiculadas pelo estado.

O jogo é muito bonito do ponto de vista gráfico. Ele possui cores vivas, recurso que com certeza atrai as crianças, os personagens são bastante carismáticos em seus

visuais, e com movimentos estilizados como desenhos animados. O planeta de Hillys é bastante verde com gramados e montanhas, e um dia claro quase permanente, ou pelo menos essa é a sua configuração entre um ataque das tropas inimigas que instaura o caos e faz o visual mudar para um tom mais escuro. A água do mar onde a heroína faz os seus deslocamentos através de um veículo anfíbio tem um nível de realismo impressionante, seja pelas ondas ou pelo reflexo do espelho da água.

Os personagens confirmam o carisma visual em seus aspectos de personalidade muito bem caracterizados no jogo. A dublagem das vozes transmitem com boa qualidade as emoções de cada cena do jogo.

Quanto ao lado da jogabilidade, e sendo este um dos aspectos cruciais na escolha de um jogo, ele é fundamentado em quebra-cabeças a serem desvendados para o continuar da história. Alguns desse quebra-cabeças exigem atenção especial do jogador para sua solução pois ele precisará lançar mão de seus companheiros de jornada e mais os apetrechos carregados pela heroína. No campo da ação, as batalhas entre a heroína e os diversos inimigos será travada com um bastão com características mágicas, os inimigos ao serem derrotados não jorram sangue no chão, mais uma característica voltado ao público jovem. Existem também missões onde será exigido da heroína o uso de ações furtivas características de espionagem para adentrar em diversas instalações sem ser percebida.

A jogabilidade exige por diversos momentos uma análise adequada por parte do jogador. O momento certo de praticar uma determinada ação de acordo com as variantes do cenário nos momentos das missões de espionagem são tarefas um tanto complicadas para os jogadores mais novos. Responder com rapidez aos ataques

inimigos da melhor forma possível, ora com ações evasivas ora com contra-ataques adequados.

Pelo nível de dificuldade e pelo conteúdo denso, o jogo poderia ser considerado como destinado ao público adulto, contudo a forma como a narrativa é contada, seus aspectos gráficos e sonoro parecem uma obra de arte destinada ao público infantil e jovem. Logo esse tipo de jogo poderia ser considerado, pelo conteúdo educativo que possui, uma maravilhosa oportunidade de integrar jogadores de diferentes idades em torno de uma prática social saudável dos jogos eletrônicos.

Depois da análise do ponto vista do sujeito jogador em relação ao jogo *Beyond Good and Evil*, a descrição dos acontecimentos chaves para a compreensão da narrativa, seguido da percepção do jogador ao vivenciar aquela narrativa caminham juntos na tentativa de elucidar o leitor sobre uma visão significativa do desencadear da narrativa.

BGE começa com o repórter da televisão intergaláctica HTV dando a notícia da guerra promovida pelas tropas DomZ que invadiram o pacífico planeta Hillys, moradia de Jade. A próxima cena é a cena da invasão, onde, as tropas DomZ, já na superfície do planeta, aprisionam crianças, tentando transformá-las em zumbi. E assim a nossa heroína entra em ação.

Após derrotar alguns monstros, surge seu fiel amigo PeiJ, cuja profissão é a de mecânico, ajudará Jade em mais uma batalha. Terminados todos os perigos, os robôs da Alpha Section, principal entidade na luta contra o exército DomZ, aparecem proclamando garantir a segurança dos cidadãos de Hillys.

O repórter da HTV, agora ao vivo, reaparece para realizar a cobertura da expulsão dos DomZ entrevistando Jade, e é interpelado por PeiJ numa tentativa de dizer ao vivo o

que realmente aconteceu no pequeno Hillys. O repórter suspende a entrevista e se retira do planeta.

Permanece um pouco sem explicação o porquê de um repórter interromper a sua reportagem se ela havia acabado de começar, além do mais se PeiJ havia parecido para contar a verdade sobre o que tinha acontecido antes da chegada da imprensa.

Jade desmaia sem motivo aparente. Tempos depois acorda já em casa. No rádio as notícias da invasão dizem ser a Alpha Section o responsável por salvar Hillys, além de um discurso fervoroso do General ratificando toda a operação e recrutando novos soldados para trabalharem na Alpha Section.

A fervorosidade do discurso do General no rádio fica um tanto exagerada, além do mais os argumentos apresentados não tem uma semelhança verossímil com o ocorrido. Se a heroína passa a desconfiar do ocorrido a narrativa ainda não deixa clara, contudo o jogador atento já começa a perceber as pistas de que algo de errado está acontecendo.

Jade usando seu computador recebe uma mensagem do Mr. DeCastellac dizendo que deseja encontra-la na Black Isle. Para chegar a seu destino Jade precisa passar pelo centro da cidade em seu planeta. A metrópole é repleta de telões de televisão onde o programa do governo é veiculado dia e noite para todos os cidadãos que caminham na rua. O trânsito, a pressa e toda a loucura de um grande centro urbano são bem característicos.

Aquela propaganda massificante é muito característica de uma dominação concreta. O mega telão bem estrategicamente posicionado no centro da metrópole passa essa característica. Não é comum que numa cidade real a propaganda eleitoral gratuita seja veiculada diuturnamente nas ruas, caso isso fosse um dado do mundo real, com toda a certeza seria uma condição um tanto massacrante andar pelas ruas. O som da

correria de trânsito, situado em segundo plano na ocasião do jogo, já é suficiente para esgotar psicologicamente as pessoas do mundo real, o que seria então se fosse somado em primeira instância o discurso político durante o cotidiano das pessoas.

Chegando na Black Isle, Jade recebe uma mensagem do Exército Hillyano dizendo que o líder da Íris Network posou em algum lugar de Hillys, prometendo uma grande recompensa aos delatores.

Não é possível tirar alguma conclusão dessa mensagem, pois até este instante a heroína conhece apenas poucos personagens, e com certeza nem PeiJ nem as crianças que moravam com ela em sua casa são dignas de desconfiança.

Um capanga do Mr DeCastellac dá uma missão para Jade. Tirar uma foto de duas pequenas criaturas no interior de uma mina abandonada em Black Isle. Sem maiores explicações refere-se a uma boa recompensa que pagará no cumprimento da missão.

Na verdade, as duas criaturas ao qual o capanga Mr DeCastellac se referiu são as antenas de uma mariposa gigante residente na mina, a qual Jade somente descobriu quando já estava lá. Após derrotar o monstro, aparece novamente o capanga em sua limusine. Diante da situação, Jade o questiona sobre o ocorrido, e deseja também que Mr DeCastellac saia da limusine para falar com ela em pessoa.

Diante dos questionamentos da heroína, o capanga mostra o verdadeiro sentido de todo dele estar ali. Então de dentro da suntuosa limusine que servia apenas como disfarce saiu um pequeno táxi. O nome do até então capanga é Hahn e na verdade Mr DeCastellac não existe.

A surpresa em ver saindo da limusine um pequeno táxi realmente é um evento que causa um efeito inesperado, pois não havia o mínimo de vestígio que pudesse adiantar essa situação.

Aquele sujeito careca e bigodudo em um terno engomado que já se mostrava um indivíduo um tanto misterioso, agora vestido numa roupa surrada dizendo existir uma organização secreta não é uma cena para existir fora do contexto de um jogo.

A missão era o batismo de Jade para sua entrada na Íris Network. No caminho de volta a entrada da ilha Hahn explica a Jade que a Alpha Section é uma organização que anda de mãos dadas com a tropas DomZ, e que não é verdade tudo aquilo que é veiculado na mídia, o mesmo que Jade desconfiava até então.

Se as mensagens apontavam para a existência de uma entidade que estava contra os interesses do poder, pouco poderia se especular quando a heroína iria tomar partido dessa luta, e realmente está primeira missão um tanto sem sentido quando de sua execução tornar-se o convite para uma repórter fotográfica ingressar numa luta.

A introdução da Íris Network estava feita, e Jade havia aceitado o trabalho sem maiores questionamentos. O trabalho de repórter em desmascarar as entrelinhas do poder é uma tarefa digna de ser realizada nos jogos eletrônicos. Mas se essas condições fossem passíveis de reprodução fiel aos cuidados do mundo real, assentar uma análise objetiva sobre a atuação da mídia na descrição autêntica das amarras do poder e da luta de classe chega a ser digna de entretenimento, pois as forças do governo de carne e osso são infinitamente superiores e complexas do que os divertidos inimigos da aventura de Jade.

A Alpha Section provém à segurança contra os DomZ sendo que ambos atuam em conjunto e dividem os lucros dessa ardileza. E com o propósito de desmascarar esse sistema formou-se a Íris Network a qual Jade naquele momento passava a fazer parte.

Jade por recomendação de Hahn segue para o Pedestrian District, lá com a senha memorizada deveria falar com um informante. Este então lhe informa a senha do quarto que dá acesso à sala secreta da Íris Network.

Na sala Jade é informada de que a governadora de Hillys, uma das poucas pessoas no governo que é de confiança, necessita de provas para começar a agir pela causa. A Íris sabe que os DomZ estão evacuando pessoas para lua, contudo ainda não se sabe o motivo. O trabalho de Jade então é tirar fotos que provem essas acusações e a relação dos DomZ com a Alpha Section. E quando as evidências forem suficientes, mostrar a população o quanto eles estão errados em confiar na Alpha Section.

Os membros da Íris Network trabalham em pequenos grupos espalhados em diversos planetas. O líder da Íris em Hillys somente se comunica com a central através de mensagens, sendo desconhecido para todos os membros. Todos são conhecidos por codinomes e agora Jade quando estiver em ação será conhecida por Shauni.

Nesse momento Jade se encontra dentro do Quartel General da Íris Network. Ele possui uma grande mesa de operações, comunicações com as diversas células e suprimentos de todo o tipo. Nele se encontram os mais diversos integrantes com suas habilidades específicas, alguns agentes saem a campo, outros permanecem dentro do QG secreto. Nesse momento o jogador começa a desconfiar das diversas pessoas que se encontram na instalação como possíveis traidores, entretanto a nossa heroína permanece serena e atenta aos detalhes da operação.

A primeira missão de Shauni é trazer provas da fábrica de Hillys. O acesso à fábrica é vetado a cidadãos comuns, sendo retirados à força por um robô patrulha qualquer um que tente se aproximar da fábrica. Logo Jade e PeiJ vão a Mammago's Garage para

comprar uma nova arma para seu veículo, destruindo o robô e ganhando acesso a fábrica.

Na entrada da fábrica, Shauni vê caixas lacradas levando o símbolo da DomZ no lado de fora. Seu tio PeiJ a entrega um disco com informações sobre seu passado, e também sobre uma nave espacial que havia construído tempos atrás.

Conduzindo sua investigação, Shauni encontra um humano sofrendo uma espécie de lavagem cerebral por um alienígena pertencente à DomZ, salvando-o. Este humano é o agente Double H, um dos melhores agentes da Íris, que havia desaparecido em um missão anterior. Encontra também robôs da Alpha Section agindo em conjunto com os DomZ, todas as suspeitas da Íris estão confirmadas e fotografados.

A entrada na fábrica é a primeira vez em que a heroína se depara verdadeiramente com o lado sombrio da Alpha Section. Os mesmos robôs que patrulham as ruas estavam enclausurados dentro da fábrica praticando atitudes ilícitas, das quais a Íris Network ainda estaria por investigar.

Uma rápida comparação com o mundo real, esta passagem se parece como se os policiais que vemos no dia-a-dia estivessem dando suporte aos traficantes de drogas, em missões de vigilância e ocultação de provas ao comando do governo. Se a comparação tem um aspecto exagerado este fato não se configura por falta de semelhança.

As ações desse tipo de missão onde a obtenção de provas é vital são prioritariamente furtivas. A cada erro da heroína os robôs soam alarmes, mudam a cor de seus olhos de verde para vermelho indicando terem entrado em modo de alerta e muitas vezes chamam reforços de pessoal e armas. E nessa primeira missão de risco a heroína tem a possibilidade de falhar. Esta dinâmica de provar do sentimento de falhar no jogo e

não sofrer as conseqüências no mundo real é um dos fatores que atraem os jogadores como ficou constatado nas entrevistas.

Se no jogo eletrônico existe a possibilidade de começar novamente a partir do último ambiente adentrado quando capturado pelo inimigo e morrer não significa nada mais do que dar alguns rodopios no ar. Esta preocupação em facilitar a jogabilidade, aspecto que na maioria das vezes é o tormento dos jogadores, é essencial para a continuação de um bom jogo, poupando desvios desnecessários aos jogadores.

Porém, durante o andamento das investigações PeiJ é capturado e levado numa das diversas caixas transportadas para a Lua, sem que Shauni ou Double H pudessem fazer algo. Poucos instantes antes de sair da fábrica Double H, devido ao tempo exposto a possessão alienígena, começa a apresentar sinais de estar se transformando em zumbi, como os outros humanos. É então aí que Shauni e Double H voltam às pressas para a central da Íris na esperança de seus integrantes possuírem um antídoto ou tecnologia para curá-lo.

A notícia dada aos cidadãos sobre o ocorrido na fábrica é uma invasão terrorista a qual a Alpha Section prontamente se encarregou de deter. Contudo, com as fotos entregues o relatório seguinte da Íris Network revelou, a Alpha Section são traidores pagos pelos DomZ.

Começa a guerra da informação entre as entidades pelo controle do poder. Jogando com a heroína existe a certeza de ela estar do lado do bem, até por ela ter passado pelos níveis o sujeito que joga tem a clareza que a repórter está desmascarando as artimanhas do governo. Contudo quando se observa a população diante da notícia percebe-se ainda uma divergência de opiniões. Fica claro para o sujeito que joga que a população ainda não sabe em quem confiar.

Jade é encaminhada a buscar provas do contrabando de humanos agora na Slaughterhouse, numa área protegida fora dos limites da cidade. Após diversos perigos, a nossa heroína consegue as evidências fotográficas da existência dos DomZ atuando dentro da Slaughterhouse e também do contrabando de humanos para a Lua.

O relatório da Íris Network com as últimas fotos de Shauni surte efeitos. Ao retornar para o Pedestrian District já se observa à revolta popular contra a Alpha Section, porém ainda é necessário mais provas para convencer toda a população. O jornal da cidade diz que as fotos são nada mais do que mentiras elaboradas para desacreditar o trabalho da Alpha Section.

Nesse momento a cidade começa os primeiros focos do caos. Os cidadãos já começam a realizar passeatas e a carregar faixas de protesto. E mais do que isso, alguns cidadãos ainda permanecem céticos em acreditar nos fatos do relatório apresentado pela Íris Network, de acordo com os noticiários. Isso mostra a luta de classes dentro dos jogos eletrônicos, pois os interesses da classe dominante, no caso o governo, sendo abalados pelas intenções de outra classe que tenta se estabelecer.

A narrativa do jogo seria um bom exemplo de como os cidadãos do mundo real deveriam proceder em seu cotidiano. Protestar contra os escândalos do governo, e exigir a busca pela verdade como aqueles os céticos de Hillys exigiam. Porém não é assim que os acontecimentos do mundo real ocorrem, pelo menos no caso do Brasil. Após os mais diversos escândalos sobre fraudes e desvios de dinheiro, a população parece não reivindicar o mínimo de respeito pelos tributos pagos e seus direitos fundamentais.

Voltando a sala central da Íris Network, enquanto Hahn expõe o que está ocorrendo pela cidade, uma chamada vinda do líder da Íris Network é interceptada. Jade

reconhece a voz como sendo de seu tio PeiJ, sendo sua suspeita logo confirmada. Ele cita o disco que a ela entregou tempos atrás. Nele estariam contidas as informações para encontrar a espaço-nave que construirá anos antes.

PeiJ nesta passagem por estar em uma extrema situação de perigo revela sua identidade para contactar Jade e revelar a existência de uma nave secreta, assim ela poderia tripular a nave e partir em sua salvação. Veja que a manutenção da identidade de um indivíduo é fator primordial para preservar sua segurança, sobretudo quando este lida com atividades que despertam o interesse das classes dominantes, pois ao eliminar o líder toda a resistência tende ficar enfraquecida.

O plano da Iris Network seria então, recuperar a nave e partir numa missão suicida em direção a Lua para salvar PeiJ e transmitir via satélite para toda a população a verdade final sobre o exército DomZ e a Alpha Section.

Na tentativa de encontrar a nave, Jade resolve iniciar a busca pela sua casa no farol. Lá chegando ela percebe que a Alpha Section destruiu o farol e levou de refém as crianças que moravam com ela e PeiJ. Dentre os destroços, Jade encontra a passagem na oficina que conduz até a nave de PeiJ, passagem essa mantida em sigilo por mais de 20 anos. Descoberta a nave Jade então prossegue para a lua.

Não chega a ficar para o jogador se a destruição da casa de Jade tenha sido alguma medida de retaliação devido as suas atividades junto à Iris Network ou a casa estava na linha de destruição da Alpha Section. Caso tenha sido uma medida de retaliação, fica concretizada a importância de manter a identidade de um indivíduo, de modo que seus pertences e familiares não lhe sejam subtraídos.

Penetrando no coração das instalações DomZ na lua, Jade encontra seu tio PeiJ enclausurado num casulo DomZ, e mesmo após Double H libertá-lo, não apresenta

nenhum sinal vital. Quando Jade já havia perdido as esperanças e decidirá voltar para casa, seu tio PeiJ recobra a consciência e diz ser da energia de Jade a responsabilidade de seu despertar.

Agora todos juntos, planejam que para atacar com força total as instalações é necessário provar a existência das operações DomZ na lua e obter apoio das tropas de Hillys.

Jade ao entrar na cripta DomZ, encontra os líderes da Alpha Section e DomZ arquitetando seus planos. Furtivamente então tira a foto necessária para o apoio de Hillys. O grupo se dirige ao transmissor lunar para televisar ao vivo toda a trama dos DomZ e da Alpha Section. Começa assim uma revolta da população contra a Alpha Section.

Fornecida a prova definitiva contra a classe dominante, a população se incita e instaura a revolução. O jogo foca bastante a luta contra o bem e o mal, no entanto esta luta tem um pouco a configuração de luta de classes, conceitos de Marx tão possivelmente aplicáveis ao mundo real.

Terminada a transmissão, os DomZ ativam o mecanismo de autodestruição do transmissor. Após a fuga da explosão, o general da Alpha Section é enviado para eliminar Jade, PeiJ e Double H. Porém é derrotado na batalha.

Os DomZ baixam os escudos da base lunar para que suas naves exterminem a nave de Jade. Contudo chega o reforço da armada de Hillys, e Jade prossegue para o interior da grande cripta onde está o líder DomZ.

Na cripta os heróis encontram a rainha DomZ. Ela captura PeiJ e diz ser Jade sua fonte energia e também ser seu plano que todos chegassem ali naquele momento. Os

escudos são reativados e toda a armada de Hillys é aprisionada. A rainha tenta possuir Jade, mas Double H entra no caminho e assim começa o que parece ser a batalha final. Derrotada, a rainha liberta PeiJ, todos os hillyanos capturados e a armada de Hillys. As principais figuras da Íris Network aparecem na grande cripta. E assim, com o fim dos DomZ e Alpha Section, Jade parece ter desmascarada toda a trama.

A heroína passa boa parte da trama como repórter fotográfica, e apesar da diversas de raças alienígenas a protagonista na maior parte da narrativa não apresenta poderes especiais além de seu objeto de trabalho. A surpresa do final mostrando que ela carrega consigo um poder sobre-humano parcialmente explorado propicia uma surpresa agradável ao jogador. Este percebeu no final da trama que não foram estes poderes sobre-humano que desmascaram os DomZ ou Alpha Section, mas o ideal de acreditar na verdade e o incomodo da heroína diante da dominação e da hipocrisia da classe dominante.

Entrevista

Entender como a história de um jogo se desenrola do começo ao fim é um primeiro passo dentro do nosso objeto de estudo. Num segundo momento a entrevista realizada nos mostra, a partir do ponto de vista de alguns jogadores, como esse tipo de mídia faz parte do seu cotidiano, e como ele se apropria do universo dos jogos eletrônicos. As entrevistas constam no anexo A.

CAPÍTULO 4 - Conclusão

É característica dos jogos, assim como outra narrativa qualquer, trazer questões importantes para a vida daqueles que participam dessas narrativas, como pode ser visto no caso do jogo descrito nesse trabalho, *Beyond Good and Evil*.

A apropriação involuntária daquele conjunto de idéias pelos jogadores, ou até mesmo uma reflexão crítica daquilo que é ficção, são possibilidades que passam despercebidas pelo jogador. A contribuição marxista se configura como apoio a busca dos objetivos deste estudo: um melhor entendimento da origem das idéias, um exemplo de como a luta de classes é viva nos jogos, e como em nada difere do mundo das idéias, também na vida, e um exercício daquela reflexão crítica necessária ao cotidiano, seja dos jogadores, seja da sociedade como um todo. Reconhecer essas possibilidades no universo dos jogos garante aos jogadores um fabuloso entendimento sobre o mundo real.

Um bom exemplo do uso do aparelho ideológico do estado é como a imprensa se faz importante na construção da consciência coletiva. É a imprensa a responsável por enviar a informação do que acontece no mundo para todos os habitantes, mas por sua vez, nunca está isenta da vontade da classe dominante. Em *Beyond Good and Evil* a imprensa justifica um esquema ardiloso entre duas entidades para o domínio da população local que passa a se rebelar somente quando a verdade de todo o esquema vem à tona.

Muitos dos entrevistados não se ateram à narrativa dos jogos, característica marcantes dos jogos de RPG e aventura, sendo escolhidos por eles jogos como esportes e

corridas de carro, que privilegiam por sua natureza a coordenação motora e a resposta rápida as ações presentes na tela.

No Brasil, que não é um reduto da produção de jogos eletrônicos, dificilmente são encontradas narrativas na língua portuguesa. Logo, o jogador precisa ter domínio de uma segunda língua e, como citado em uma das entrevistas, o inglês é predominante para esses casos. A narrativa dos jogos em outra língua é mais uma dificuldade para os jogadores brasileiros e, por isso, a os jogadores entrevistados, em sua maioria, preferem jogos que necessariamente não façam uso da linguagem como ferramenta para a evolução do jogo.

Os jogos eletrônicos, pelo menos no que pode ser notado pela fala dos entrevistados, trouxeram melhoras relativas a diversos aspectos de suas vidas e, por eles serem uma atividade estritamente voltada ao prazer e a descontração, foi da preferência dos entrevistados destacar o ganho em detrimento da perda que obtiveram ao jogar.

No nível social, os entrevistados na maioria das vezes não jogam sozinhos, possuem pessoas as quais trocam idéias sobre os jogos. E sobre o universo dos jogos ficou claro em dizer que eles próprios ou as pessoas do seu cotidiano não apresentam nenhum traço marcante daquele universo.

Os jogos com aproximação ao mundo real foram mais bem caracterizados pela sua proximidade técnica dos eventos físicos do mundo real, do que com a caracterização de sociedade ou construção de idéias. Dois casos citados, *Grand Thief Auto* e *SimCity* são tentativas de recriar simulações da sociedade. No primeiro, o protagonista vive numa cidade governada pelo crime, devendo entrar nesse submundo para avançar no jogo. No segundo, você coordena o mapa de uma cidade, construindo instituições públicas e privadas de modo racional para gerenciar os recursos de uma cidade. Um dos casos

citados foram os jogos de guerra, estes recriam batalhas históricas e conflitos atuais. Todos os demais jogos são da ordem da semelhança física com o mundo real, como os simuladores e jogos de esporte.

Na outra vertente dos jogos sem aproximação com o mundo real, nenhum ensinamento de grande relevância foi citado pela grande parte dos entrevistados.

Sobre a influência produzida pelos jogos nenhum dos entrevistados negou que ela exista, e em apenas um caso houve uma diferenciação pela faixa etária. Contudo, os entrevistados confirmaram jamais terem sido influenciados por jogarem, exceto um caso em que houve o reconhecimento de uma influência positiva, sem melhor qualificação.

A escolha dos entrevistados foi realizada com base em possuírem alguma vivência anterior em jogos eletrônicos, já terem experimentado diversos consoles recentemente. Não houve intenção em privilegiar indivíduos do sexo masculino nessas entrevistas, contudo é válido destacar que a grande maioria dos jogadores é do sexo masculino, sendo dessa forma desde o início da história dos jogos eletrônicos.

Um ponto controverso de ser analisado é que a maioria dos jogadores disse não se sentir transformado pelos jogos eletrônicos, uma vez que não percebem nenhuma relação de suas atitudes ou de colegas com as algo semelhante a um jogo eletrônico, e ao destacarem ganho individuais também não perceberam mudança de valores ou práticas de grande relevância. E mesmo sendo jogadores de longa data, alguns admitirem já terem se sentido viciados pelos jogos e continuarem a jogar nos dias atuais.

É possível questionar se absorveram da sociedade que as mudanças inerentes ao sujeito jogador são prioritariamente pejorativas, logo sendo negadas em primeiro plano,

e não analisando as perguntas pelo viés de que as mudanças a serem propiciadas pelos jogos eletrônicos podem ser positivas por excelência.

O universo dos jogos eletrônicos é muito vasto, assim entender relações que permeiam tanto o discurso dos jogos como dos jogadores é uma tarefa rebuscada. Contudo o exercício do pensar, bem como estar atento ao que ocorre nesta dinâmica entre jogos e jogadores é o mais importante de tudo. Cada relação é única, e em cada caso haverá sujeitos diferentes construindo sentido em diferentes tempo e lugar, como explica Karl Marx:

Eis, portanto, os fatos: indivíduos determinados com atividade produtiva segundo um modo determinado entram em relações sociais e políticas determinadas. Em cada caso isolado, a observação empírica deve mostrar nos fatos, e sem nenhuma especulação nem mistificação, a ligação entre a estrutura social e política e a produção. (Karl Marx, 2001, p. 1)

No caso específico do Brasil onde a exclusão digital é bastante evidente, talvez a influência dos jogos eletrônicos não alcançou seu teor máximo. Os aparelhos de última geração são artigos de luxo e não são itens próprios das camadas mais populares, mas pode se dizer que ter um consoles dos atuais ainda é o sonho de muitas dessas crianças.

Se os jogos eletrônicos produzem violência, as classes mais pobres parecem estar livre desta dinâmica, porém estão envolvidas em articulações indubitavelmente piores, quando a falta de condições sociais resulta em violência muito maior que qualquer jogo eletrônico poderia remeter.

Em todo caso a inclusão digital parece configurar uma saída para diminuir a restrição do acesso à informação e ao entretenimento, melhorando qualidade de vida das camadas mais pobres, caso fosse esta a vontade da classe dominante, pois como explica

Michael Foucault (1996, p. 43): “todo sistema de educação é uma maneira política de manter ou de modificar a apropriação dos discursos, com os saberes e os poderes que eles trazem consigo”. E os jogos eletrônicos como possibilidade de se configurar como ferramenta educativa será colocado sobre vigilância e passará ao largo de qualquer preocupação nesse sentido.

Anexo A - Entrevistas

Entrevistado Número 01 – 28 anos

1) Você costuma jogar videogame?

Sim.

2) Desde que idade você joga?

11 anos.

3) Como você qualificaria a frequência com que joga?

Aceitável.

4) Em qual horário do dia, período ou dia da semana?

Final de semana.

5) Quais os consoles você já teve? Qual a sua experiência com relação aos arcades?

Atari, Turbo Game, Playstation I e II.

6) O que leva você a jogar videogame?

O desafio.

7) Você já se sentiu viciado por algum jogo? Você pode descrever esse momento?

Sim, você não faz outra coisa a não ser pensar qual será o próximo desafio e chega a trocar qualquer outro momento para estar ali encarando outro desafio.

8) Você considera já ter tido algum tipo de perda ou ganho jogando videogame?

Sinceramente eu vejo um grande ganho em termo de coordenação motora e concentração, pois são itens indispensáveis a um bom jogador.

9) Como você se mantém atualizado com relação ao mundo dos jogos?

Através de amigos e sites especializados.

10) Quais as características dos jogos você considera importante?

Nível de desafio, inovação e principalmente enredo.

11) Quais os tipos de jogos que mais lhe agradam?

Corridas de carro, futebol e guerra.

12) O que faz você escolher os jogos que vai jogar?

Enredo e qualidade dos gráficos.

13) Quais as pessoas do seu cotidiano jogam videogame junto com você?

Cunhado, sobrinhos e amigos.

14) Você conversa sobre videogame com pessoas diferentes das que jogam com você?

Sim.

15) Você já se percebeu realizando alguma ação vista em algum jogo? E um colega seu?

Não.

16) Você poderia citar alguns jogos que tenha uma relação estreita com o mundo real?

Porque razão esse jogos lhe chamaram a atenção?

Grand Thief Auto pela liberdade e Winning Eleven pelo realismo.

17) Os jogos ditos "fantasiosos", ou seja, sem nenhuma relação próxima com o mundo real, já lhe proporcionaram algum tipo de aprendizagem baseada em algo do mundo real?

Não

18) Você acredita que os jogos de videogame podem causar alguma influência nos jogadores? O que poderia dizer sobre a sua atitude diante dos jogos?

Não. Na minha opinião já existe a tendência e isso explode com os jogos do mesmo jeito que essa explosão poderia acontecer com um filme ou até um livro. Separação total do que é realidade e o que é fantasia.

19) Porque os jogos de videogame fascinam algumas pessoas?

A questão da fantasia e muitas vezes a fuga da realidade.

20) Descreva com suas palavras o universo dos jogos de videogame:

Um mundo de fantasia, aonde você pode escolher entre o bem e o mal, e quando as coisas saem erradas, e só resetar e começar novamente.

Entrevistado Número 02 – 42 anos

1) Você costuma jogar videogame?

Sim.

2) Desde que idade você joga?

16 anos.

3) Como você qualificaria a frequência com que joga?

Média.

4) Em qual horário do dia, período ou dia da semana?

Finais de semana.

5) Quais os consoles você já teve? Qual a sua experiência com relação aos arcades?

Atari e Playstation.

6) O que leva você a jogar videogame?

Apenas como distração.

7) Você já se sentiu viciado por algum jogo? Você pode descrever esse momento?

Não.

8) Você considera já ter tido algum tipo de perda ou ganho jogando videogame?

Apenas perdi horas de sono.

9) Como você se mantém atualizado com relação ao mundo dos jogos?

Internet.

10) Quais as características dos jogos você considera importante?

Velocidade, efeitos visuais, imagens, som.

11) Quais os tipos de jogos que mais lhe agradam?

Estratégia.

12) O que faz você escolher os jogos que vai jogar?

As mesmas características da resposta número dez.

13) Quais as pessoas do seu cotidiano jogam videogame junto com você?

Amigos e filhos.

14) Você conversa sobre videogame com pessoas diferentes das que jogam com você?

Não.

15) Você já se percebeu realizando alguma ação vista em algum jogo? E um colega seu?

Não.

16) Você poderia citar alguns jogos que tenha uma relação estreita com o mundo real?

Porque razão esse jogos lhe chamaram a atenção?

Simcity, apesar de não gostar deste jogo acho que ele reflete bem a sociedade, ou melhor, dá uma visão de como é a vida em sociedade, a evolução, os relacionamentos, o crescimento populacional, comercial e industrial.

17) Os jogos ditos "fantasiosos", ou seja, sem nenhuma relação próxima com o mundo real, já lhe proporcionaram algum tipo de aprendizagem baseada em algo do mundo real?

Não.

18) Você acredita que os jogos de videogame podem causar alguma influência nos jogadores? O que poderia dizer sobre a sua atitude diante dos jogos?

Sim. Apenas utilizo os jogos como passatempo, a característica do jogo não influencia em nada o meu modo de vida.

19) Porque os jogos de videogame fascinam algumas pessoas?

Acredito que devido a possibilidade de poder fazer coisas que gostaria de fazer na vida real, utilizar da velocidade sem se preocupar com o risco quanto à integridade física.

20) Descreva com suas palavras o universo dos jogos de videogame:

Acho muito interessante, desde que haja orientação para os mais jovens, para que estes não se deixem influenciar. Alguns jogos estimulam em demasia a violência.

Deve-se ter a preocupação também com o vício, mas em particular eu acho muito sadio e uma ótima e segura distração.

Entrevista Número 03 – 35 anos

1) Você costuma jogar videogame?

Sim, regularmente.

2) Desde que idade você joga?

10 anos.

3) Como você qualificaria a frequência com que joga?

Regularmente até 2003 e ocasionalmente após 2003 e até o momento atual.

4) Em qual horário do dia, período ou dia da semana?

À noite entre às 19:00 h e 23:00 h e durante o dia, às vezes durante o fim de semana à tarde.

5) Quais os consoles você já teve? Qual a sua experiência com relação aos arcades?

Atari, Dactar, Mega Drive, Master System, TK95, Msx, Playstation e atualmente só em microcomputador, conheci os principais da década de 80 e 90.

6) O que leva você a jogar videogame?

Poder comandar, participar e interagir em um ambiente virtual cada vez mais próximo do real, onde você supera limitações do mundo real, e conhece e vive situações do passado e de um futuro fictício.

7) Você já se sentiu viciado por algum jogo? Você pode descrever esse momento?

Viciado não, mas determinado a superar os obstáculos até o final sim. Mas nunca de permanecer tanto tempo ininterruptamente numa máquina.

8) Você considera já ter tido algum tipo de perda ou ganho jogando videogame?

Aumento do raciocínio lógico e aprimoramento do inglês técnico são ganhos consideráveis, porém, você deixa de estudar coisas mais importantes nestes horários, em que se dedica ao jogo.

9) Como você se mantém atualizado com relação ao mundo dos jogos?

Através de internet e de revistas.

10) Quais as características dos jogos você considera importante?

Ação, gráfico e de fácil jogabilidade, ou seja, deve ter uma história ou objetivo que te prenda, deve ter um gráfico mais realista possível e deve ter poucas opções de controle, caso contrário, devem ser os controles de fácil assimilação.

11) Quais os tipos de jogos que mais lhe agradam?

Simuladores, estratégia e ação (de preferência em 1ª ou 3ª pessoa); também tenho apreço pelos arcades tradicionais de luta.

12) O que faz você escolher os jogos que vai jogar?

A história, digo, a estória e a ação que envolve o jogo, o gráfico do mesmo ea forma como você controla essa ação para alcançar os objetivos.

13) Quais as pessoas do seu cotidiano jogam videogame junto com você?

Minha esposa, e alguns colegas de trabalho.

14) Você conversa sobre videogame com pessoas diferentes das que jogam com você?

Sim, alguns colegas que jogam também ocasionalmente como eu.

15) Você já se percebeu realizando alguma ação vista em algum jogo? E um colega seu?

Não, até o presente momento também não tenho conhecimento disso com relação a algum amigo ou não, próximo.

16) Você poderia citar alguns jogos que tenha uma relação estreita com o mundo real?

Porque razão esse jogos lhe chamaram a atenção?

Simuladores, principalmente. Pela preocupação do criador em trazer o mais próximo possível da realidade a operacionalidade dessas naves ou aeronaves, navios,

submarinos, blindados, canos, motos ou o que seja, até mesmo nos jogos de 1ª pessoa ação.

17) Os jogos ditos “fantasiosos”, ou seja, sem nenhuma relação próxima com o mundo real, já lhe proporcionaram algum tipo de aprendizagem baseada em algo do mundo real?

Sim, te dá uma perspectiva do que pode vir acontecer num futuro distante.

18) Você acredita que os jogos de videogame podem causar alguma influência nos jogadores? O que poderia dizer sobre a sua atitude diante dos jogos?

Sim, em crianças até 9 ou 10 anos, talvez. Depende da preparação e conhecimento que o indivíduo tem para distinguir a realidade, do mundo virtual. Nunca houve pra mim influência negativa.

19) Porque os jogos de videogame fascinam algumas pessoas?

Podem superar suas limitações em um mundo virtual, ser alguém diferente, comandar ou influenciar as ações superando obstáculos considerados no mundo real insuperáveis. Fora o fato de poder vivenciar o passado ou mesmo um futuro.

20) Descreva com suas palavras o universo dos jogos de videogame:

É um universo como já disse anteriormente. Onde você pode vivenciar o passado, o presente e um futuro, no qual você comanda as ações e pode fazer parte desse mundo virtual, próximo da realidade ou da ficção.

Entrevistado Número 04 – 24 anos

1) Você costumava jogar videogame?

Sim.

2) Desde que idade você joga?

Desde uns 13 ou 14 anos.

3) Como você qualificaria a frequência com que joga?

Durante a semana, só às vezes porém, nos fins de semanas, sempre jogo.

4) Em qual horário do dia, período ou dia da semana?

Nos dias de semana de segunda a sexta jogo sempre à noite e nos fins de semana sempre quando dá vontade.

5) Quais os consoles você já teve? Qual a sua experiência com relação aos arcades?

Playstation e agora o Playstation 2. A diferença de um para o outro é enorme, os gráficos, principalmente, de alta qualidade.

6) O que leva você a jogar videogame?

É algo que gosto de fazer sempre que estou em casa ou com meus amigos; é divertido e faz o tempo passar mais rápido, faz com que você esqueça dos problemas.

7) Você já se sentiu viciado por algum jogo? Você pode descrever esse momento?

Por futebol. É algo que você sente vontade de fazer sempre, mas que acaba sempre quando você consegue chegar ao final do jogo.

8) Você considera já ter tido algum tipo de perda ou ganho jogando videogame?

Sim. Sempre ganhamos novas amizades, momentos de alegria e distrações.

9) Como você se mantém atualizado com relação ao mundo dos jogos?

Na verdade ouço alguém falar ou vejo alguém jogando.

10) Quais as características dos jogos você considera importante?

Boa jogabilidade e que sempre dê para mais de um jogar.

11) Quais os tipos de jogos que mais lhe agradam?

Futebol, corrida de carros e luta.

12) O que faz você escolher os jogos que vai jogar?

Geralmente o nome em si de cada jogo.

13) Quais as pessoas do seu cotidiano jogam videogame junto com você?

Meu filho e meus amigos.

14) Você conversa sobre videogame com pessoas diferentes das que jogam com você?

Sim.

15) Você já se percebeu realizando alguma ação vista em algum jogo? E um colega seu?

Não. Também não.

16) Você poderia citar alguns jogos que tenha uma relação estreita com o mundo real?

Porque razão esse jogos lhe chamaram a atenção?

Need for Speed e Winning Eleven. São jogos que mais retratam o real da vida. Em um, uma corrida de carros onde você pode equipar e modelar seu carro do seu gosto, no outro um jogo de futebol com dribles e postura real de cada jogador próprio.

17) Os jogos ditos "fantasiosos", ou seja, sem nenhuma relação próxima com o mundo real, já lhe proporcionaram algum tipo de aprendizagem baseada em algo do mundo real?

Não, para mim são apenas jogos "fantasiosos".

18) Você acredita que os jogos de videogame podem causar alguma influência nos jogadores? O que poderia dizer sobre a sua atitude diante dos jogos?

Acho que sim. Mas para mim não me interfere em nada, apenas fico fascinado no momento do jogo.

19) Porque os jogos de videogame fascinam algumas pessoas?

Talvez por ser em jogo diferente, um jogo que não tinha antigamente e que vem no embalo desta geração nova.

20) Descreva com suas palavras o universo dos jogos de videogame:

São jogos para todos os gostos, jogos que emocionam, divertem e até arrepiam, jogos simples e complexos, ou seja, de todos os tipos, basta escolher o seu gosto e se preparar para começar a jogar.

Entrevistado Número 05 – 25 anos

1) Você costuma jogar videogame?

Sim, costumava jogar mais, porém agora sou mais seletivo quanto o tempo que passo em frente aos jogos.

2) Desde que idade você joga?

Desde os 5 anos.

3) Como você qualificaria a frequência com que joga?

Razoável.

4) Em qual horário do dia, período ou dia da semana?

Nos dias de semana à noite ou nos finais de semana.

5) Quais os consoles você já teve? Qual a sua experiência com relação aos arcades?

Odissey, Turbo Game, Playstation e Playstation 2, além do computador. Joguei muito arcades quando era adolescente.

6) O que leva você a jogar videogame?

Acredito ser uma maneira saudável de passar o tempo, e você pode pensar sobre muitas coisas que ocorrem no seu dia-a-dia, assim como um filme ou a TV.

7) Você já se sentiu viciado por algum jogo? Você pode descrever esse momento?

Sim, Chrono Cross, eu gastei boa parte das minhas férias brincando com ele, quando eu pensar em desistir e fazer outra coisa, eu simplesmente não conseguia.

8) Você considera já ter tido algum tipo de perda ou ganho jogando videogame?

Um ganho na maneira de ver as coisas e uma perda desgraçada de tempo.

9) Como você se mantém atualizado com relação ao mundo dos jogos?

Internet e camelôs.

10) Quais as características dos jogos você considera importante?

Efeitos gráficos, boa música, história, criatividade e originalidade, sendo que tudo isso muito bem balanceado.

11) Quais os tipos de jogos que mais lhe agradam?

RPG, corrida, aventura.

12) O que faz você escolher os jogos que vai jogar?

Diversão, pouca repetição nos níveis, ser o jogo a seqüência de um anterior, a recomendação de algum amigo.

13) Quais as pessoas do seu cotidiano jogam videogame junto com você?

Amigos.

14) Você conversa sobre videogame com pessoas diferentes das que jogam com você?

Não, exceto por algumas poucas vezes com os colegas de trabalho.

15) Você já se percebeu realizando alguma ação vista em algum jogo? E um colega seu?

Não. Não que eu tenha percebido.

16) Você poderia citar alguns jogos que tenha uma relação estreita com o mundo real?
Porque razão esse jogos lhe chamaram a atenção?

Os jogos de guerra atualmente são bem realistas, alguns simuladores de corrida. Os jogos de guerra que retratam os conflitos passados realmente são assustadores pois quando você pensa que todas aquelas mortes são verdadeiras, apenas numa escala diferente, o foco sobre o jogo muda um pouco.

17) Os jogos ditos "fantasiosos", ou seja, sem nenhuma relação próxima com o mundo real, já lhe proporcionaram algum tipo de aprendizagem baseada em algo do mundo real?

Não.

18) Você acredita que os jogos de videogame podem causar alguma influência nos jogadores? O que poderia dizer sobre a sua atitude diante dos jogos?

Nos adultos não, mas nas crianças acho que sim. Eu tento levar como diversão, mas às vezes incrivelmente se torna uma obrigação, porque eu tento a qualquer custo terminá-lo, para ver o jogo por completo.

19) Porque os jogos de videogame fascinam algumas pessoas?

Porque eles são bonitos, atividades artísticas multimídias destinadas ao prazer, incitam o desafio e outros instintos das pessoas.

20) Descreva com suas palavras o universo dos jogos de videogame:

Um mundo mágico onde tudo pode ocorrer. São caminhos da imaginação daquelas pessoas que fizeram o jogo, somados aos daqueles que jogam. É para os jogadores aquilo que eles não podem ser no nosso universo.

Referências Bibliográficas:

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994

CHAUÍ, Marilena. O que é ideologia. São Paula: Brasiliense, 2004. (coleção primeiros passos 13)

ALVES, Lynn. Jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

RODRIGUES, Sonia. Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

POLISTCHUCK, Ilana. Teorias da comunicação: o pensamento e a prática do jornalismo. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

MARX, Karl e ENGELS, Friedrich. A ideologia alemã. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ISKANDAR, Jamil Ibrahim. Normas da ABNT: comentadas para trabalhos científicos. Curitiba: Juruá, 2005.

FOUCAULT, Michael. A ordem do discurso. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

LIMA, Ana Rita. Direto do túnel do tempo. Playstation, São Paulo, n. 42, p. 18-19, set. 2002.

Sem Autor. Circuito Aberto: A era dos jogos 3D. Super Gamepower, São Paulo, n. 100, p. 10-11, mar. 2003.

Disponível na URL: <<http://www.hillyannews.com>>. Acesso em: 20/10/2003.

Filmes e vídeos

Matrix. Direção dos Irmãos Wachowski. EUA. Silver Pictures. Warner Bros, 1999. Cor

Jogos

Beyond Good and Evil. Direção de Michel Ancel. France. Ubisoft, 2003. Cor

Freedom Fighters. Direção de Maxx Taylor e Tim Heaton. USA. IO Interactive, 2003.

Cor

LEANDRO DA SILVA GALVÃO

IDEOLOGIA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Avaliado por:

Prof.

(UNIRIO)

Data: ____/____/____

Rio de Janeiro

2005



UNIRIO

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS

ESCOLA DE EDUCAÇÃO

DEPARTAMENTO DE DIDÁTICA

DISCIPLINA : MONOGRAFIA II

ALUNO(A) : LEANDRO DA SILVA GALVÃOTÍTULO DO TRABALHO MONOGRÁFICO : IDEOLOGIA NOSJOGOS ELETRÔNICOSORIENTADOR : JOGENES PINHEIRO

FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL

Primeiro avaliador :

Professor convidado: Lúcia de Mello e Souza LehmannNota : 7,0 (sete)

Considerações:

O tema é interessante e atual. Apresenta
aspectos contemporâneos que marcam as discussões
acerca dos jogos eletrônicos.

A questão de ideologia foi pouco discu-

lido, e articulado, bem como as entrevistas realizadas que embora muito ricas no conteúdo foram pouco exploradas.

O trabalho apresenta partes interessantes, bibliografia adequada e atualizada ficando prejudicado pela integração entre as partes.

Diogenes

Segundo avaliador: DIÓGENES PINHEIRO

Professor orientador:

Nota: 7,5 (SETE E MEIO)

Considerações:

Tema interessante e relativamente pouco estudado, embora o tema das novas tecnologias esteja cada vez mais presente no cotidiano dos alunos e, com frequência, coloque novos desafios para os educadores.

A questão da ideologia acabou não sendo bem explorada, assim como as entrevistas, o que daria mais

solidez e argumentação proposta pelo autor.

Terceiro avaliador :

Professor da disciplina Monografia II: Ligia Clotilde Coelho

Nota : 7,5

Considerações:

Formalmente, o trabalho não apresenta claramente seu problema, objetivo e questões. As referências não estão em ordem alfabética e as citações também não estão de acordo com as normas da ABNT. Falta uma revisão textual e maior originalidade no resumo e no sumário. O tema é relevante e pertinente.

RESULTADO FINAL

Avaliador 1	Avaliador 2	Avaliador 3	Pontos	Nota final
7,5	7,5	7,5	22,5	7,5

Rio de Janeiro, 12/01/2006.

(NOME DO/A ALUNO/A)

(TÍTULO DA MONOGRAFIA)

Monografia de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Licenciado em Pedagogia.

Aprovada em _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. (Nome do professor) – Orientador

Prof. (Nome do professor/a)

Prof. (Nome do professor/a)

Rio de Janeiro
2005