

Jogos Digitais e arte-educação: acepções gerais

Sara Raquel Andrade Silva

(Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro — UFRRJ, Seropédica/RJ, Brasil)

RESUMO — Jogos Digitais e arte-educação: acepções gerais — O presente artigo tem a intenção de apresentar, de forma breve, as possibilidades pedagógicas na utilização dos jogos digitais como ferramenta no ensino de arte. Relacionando o contexto atual dos videogames, isso é, a discussão sobre seu caráter artístico como analogia para facilitar a assimilação dos movimentos artísticos nos mais variados contextos históricos. O trabalho ainda faz apontamentos acerca do impacto da tecnologia na aprendizagem de jovens e crianças e a maneira como o uso do videogame apresenta soluções para novas demandas pedagógicas.

PALAVRAS-CHAVE

Videogame. Arte-educação. Arte

ABSTRACT — Digital games and art-education: general meanings — This article intends to present, briefly, the pedagogical possibilities in the use of digital games as a tool in teaching art. Relating the current context of video games, this is the discussion of their artistic character as an analogy to facilitate the assimilation of artistic movements in various historical contexts. The work also makes notes about the impact of technology on learning of young and children and how to use the game presents solutions to new educational demands.

KEYWORDS

Videogame. Art Education. Art

Introdução

Os conceitos de ócio e lazer e a maneira como são vistos e articulados atualmente se deve principalmente à demarcação surgida na sociedade Pós Revolução Industrial, onde a atividade laboral regula o tempo e serve como referencial para as demais atividades humanas (AQUINO, MARTINS, 2007). Dentro desse contexto, mesmo reconhecida e afirmada sua necessidade, a ideia de tempo livre, não incomum, é deslocada no sentido de sua desvalorização.

Não estranho, a analogia entre escola e trabalho, utilizada no sentido de atividade referencial humana anterior à idade adulta, ou seja, a escola está para a criança/jovem como o trabalho está para o indivíduo adulto. Sendo assim, o desejável para esta faixa etária seria a dedicação da maior parte de seu tempo ao aprendizado escolar, que é análogo a atividade produtiva, dentro da lógica da sociedade laboral.

Crianças e adolescentes dedicam parte considerável do seu tempo a jogos de videogame e computador, o que faz com que essa experiência ocupe parte considerável da vivência, caracterizando a aproximação dessa geração com a tecnologia e afastando da escola a ideia de centralidade nos processos formativos do indivíduo (ARRUDA, 2011).

Prensky afirma que os estudantes de hoje em dia não sofreram alterações graduais, como acontecia entre as gerações anteriores, e sim, que uma descontinuidade ocorre entre essas gerações. Dessa forma, as mudanças ocorridas entre crianças e adolescentes e seus pais são de caráter irreversível, sendo a rápida disseminação e assimilação das tecnologias digitais o grande percursor desta alteração. Fica claro para o autor que o resultado da onipresença da tecnologia e a constante interação alterou fundamentalmente a maneira como estudantes hoje processam a informação, uma vez que diferentes tipos de experiências resultam em estruturas cerebrais diferentes. Prensky, em busca de tornar evidente as diferenças entre as gerações de estudantes de hoje e das décadas passadas, cunha expressões para diferenciá-las:

Como devemos chamar os “novos” estudantes de hoje? [...] A melhor designação que encontrei para eles é Nativos Digitais. Nossos estudantes hoje são “falantes nativos” da linguagem digital de computadores, videogames e internet. [...] Aqueles de nós que não nasceram no mundo digital mas, de em um ponto tardio de nossas vidas, nos tornamos fascinados e adotamos a maioria dos aspectos da tecnologia somos, e sempre seremos comparados a eles, Imigrantes Digitais. (PRENSKY, 2001) (tradução minha)

A partir de então, pode-se inferir que, estruturas cerebrais diferentes são passíveis de formas aprendizagem e construção de saberes também diferentes daquelas cristalizadas pelas instituições de ensino. De acordo com Amélia Hamze (2006), aprender está relacionado a um processo obtido através da construção de experiências por diversos fatores, tais quais neurológicos, emocionais e ambientais; o ato de aprender seria então o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. Acepções como feitas pela autora, combinadas com o conceito de nativos e imigrantes digitais de Prensky combinam-se para explicar um dos motivos pelos quais a perda de interesse por parte dos alunos se mostra tão evidente. As alterações

nos processos cerebrais na construção de sentido criaram novas demandas que não mais supridas nos métodos de ensino da escola tradicional, buscam estímulos exteriores aos encontrados no ambiente escolar.

Dentro desse contexto, este artigo traz como proposta sondagens acerca da do uso dos *games* como ferramentas auxiliares no ensino de arte bem como a possibilidade de apresenta-los aos alunos como parte integrante da cultura e objeto de estudo.

Videogames: Um fenômeno artístico e cultural

Desde que o MoMA de Nova York anunciou a exposição permanente de 14 games clássicos, as discussões acerca do status de obra de arte e sua tocante nos videogames divide opiniões. O anuncio do museu acerca de sua coleção assegura o caráter artístico dos games, e discorre acerca dos jogos selecionados em favor do design interativo e sua participação na forma de expressão contemporânea de criatividade, um campo que o MoMA tem explorado extensivamente em diversas coleções.

O fato é que, a incorporação do MoMA levanta discussões sobre o que é arte e até onde se estende o status de obra de arte, dividindo opiniões acerca do status de obra de arte dos jogos digitais. O crítico de arte Jonathan Jones (JONES, 2012) objurga a escolha do museu questionando por exemplo, a noção de autoria e a excessiva interatividade entre objeto e espectador. Para Jones, um objeto pode ser chamado obra de arte quando fruto da imaginação individual do artista. As possibilidades de intervenção no objeto, no caso dos games, influiriam no resultado final da obra, que estaria sempre incompleta.

Coincidentemente, os questionamentos levantados por Jones soam familiares a diversas críticas de arte erguidas contra estéticas e movimentos atualmente consagrados, como por exemplo, as críticas aos *ready mades* de Duchamp ressaltavam que as obras em questão não seriam válidas como um ato de imaginação individual, uma vez que não eram construídas pelo artista.

Matt Adams, co-fundador do coletivo de arte interativa Blast Theory, argumenta que a falha de Jones está na insistência da necessidade de existir uma única voz criadora nos objetos artísticos em detrimento da prática artística coletiva, cada vez mais presente na expressão artística contemporânea. (ADAMS apud STUART, 2012).

Sobre a criação coletiva, podemos citar o sociólogo americano Howard Becker, que defende a existência de mundos da arte, ou seja, uma rede de colaborativa de pessoas em que a atividade conjunta, organizada e partilhada através de conhecimentos individuais possibilita a realização de determinado trabalho, produzindo o tipo de obras de arte pelas quais o mundo artístico é reconhecido. Um exemplo dado pelo autor, a produção cinematográfica, engloba um número elevado de indivíduos, que por mais distante do produto final aparentem suas funções, sem o elo cooperativo que representam, a construção da obra ficaria inviabilizada. (BECKER, 1982).

A subjetividade, aspecto constante nas produções artísticas pós-modernas, afirmam que a obra de arte jamais estaria completa sendo constantemente atualizada a partir da interação entre espectador e obra. Esse conceito encontra na interação digital dos games sua expressão mais objetiva, uma vez que, diferente dos objetos artísticos de materialidade física onde a construção da interatividade é vivenciada individualmente através de processos subjetivos e imateriais, a interação entre espectador-obra no caso do videogame ficaria guardada, salva na memória da plataforma, uma vez que cada jogador interage de forma diferente encontrando soluções e construindo diferentes saídas para as propostas apresentadas pelo jogo.

Para além da discussão de categoria artística, uma proposta de análise a ser trabalhada na sala de aula é o desenvolvimento inegável de uma cultura a parte, impulsionada pelo mercado de games e produtora de seus significados. A cultura, aqui entendida como um sistema semiótico envolvendo diferentes representações simbólicas e estruturando-se de forma coletiva (ALVEZ, 2005), constrói, a partir dos games, a indivíduos de diferentes nacionalidades um lugar comum onde o

conhecimento cultural do qual se fala, isto é, o universo do jogo, é compartilhado por todos.

A produção imagética dos games combinada com o alcance do mercado mundial dessa indústria constituiu uma nova linguagem, com produções de significados a parte da cultura individual do sujeito, uma espécie de linguagem global. A criação do videogame, sua classificação como entretenimento, sua evolução em aspectos gráficos e narratológicos e, atualmente, a discussão acerca do status artístico, constitui uma trajetória que pode ser mais facilmente assimilada por crianças e jovens, por se tratar de uma linguagem próxima e pertencente ao seu cotidiano e capaz de criar analogias com diversos movimentos artísticos e seus respectivos conceitos históricos, salvo suas características individuais e partindo de uma conceituação generalizada.

O ensino de arte e os jogos digitais

A aproximação entre sociedade e tecnologia propiciou o desenvolvimento intelectual das gerações mais jovens atrelada à sua própria lógica; as múltiplas funções, grande fluxo de imagens e atividades simultâneas que requerem do interator a capacidade de alternar paralelamente entre diversas tarefas, faz com que essas gerações se distanciem do caminho do aprendizado até hoje disseminado nas escolas, que consiste em na lógica linear, passo a passo, visando alcançar um único objetivo por vez. As situações de aprendizagem vivenciadas por jovens admitem um grande fluxo de informação por vez, com níveis de complexidade cada vez maiores.

Arruda (op. Cit.) argumenta acerca dos games no sentido de que estes podem aproximar os alunos na contextualização da disciplina. Discorrendo sobre jogos com uma temática voltada para uma abordagem histórica, o autor afirma que os games podem requisitar conhecimentos e raciocínios ligados ao aprendizado de história que dizem respeito às narrativas do jogo.

O mesmo autor salienta ainda que, mesmo que a maioria dos jogos não construam conceitos de realistas sobre as passagens históricas criadas, por seguir

padrões, ainda que mínimos, de verossimilhança esses jogos incorporam algum tipo de assimilação sobre esses conceitos, criando analogias com a realidade, facilitando a compreensão, por parte dos alunos, de conceitos mais complexos ou distantes da atualidade. Esse seria ainda um outro ponto importante: pela capacidade de simular eventos, aliada a interatividade, jogos com abordagem histórica propiciam aos alunos uma experiência aproximada de sociedades localizadas em um espaço temporal distinto.

Seguindo o pensamento traçado pelo autor, podemos transportar a experiência de simulação para contextualização histórica de conteúdos programáticos da disciplina de artes, uma vez que o distanciamento entre o universo escolar e do aluno e o conteúdo disciplinar constitui uma das maiores dificuldades na compreensão de conceitos que margeiam a produção artística em determinado período.

Desde o seu surgimento, a produção imagética impulsionada pelos videogames foi capaz de influenciar os rumos da cultura popular pós moderna, oferecendo imagens que a maioria das pessoas nascidas após a década de 1980 reconhece como parte integrante de sua memória. Dessa forma, o videogame pode vir a ser útil como instrumento motivacional a pesquisas relacionadas ao desenvolvimento de uma linguagem artística e tecnológica, servindo como ponte a introdução de pesquisa metodológica que poderá ser empregada em outros contextos históricos e artísticos. A discussão levantada pelo MoMA acerca da categorização de objeto artístico a elementos que, aos poucos vão sendo socialmente assimilados como tal pela sociedade, encontram equivalentes históricos - como por exemplo, a aceitação de elementos não construídos pelo artista como objeto de arte – passíveis de criação de analogias simplificadas, úteis a construção de pontes de aprendizado, que aproximam situações historicamente distantes às experiências cotidianas dos alunos.

Ainda dentro da assimilação social a novas formas de expressão artística, o desenvolvimento e crescente popularização dos games pode ser relacionada a

mudanças de ordem estética na história da arte, servindo de suporte para discussões que tocam a estética em voga e mudanças sociais evidenciadas pelo ideal artístico.

Partindo para a conclusão deste artigo, elucido brevemente pesquisas recentes realizadas na área cognição tem apresentado resultados favoráveis que relacionam videogames, percepção visual e especial e coordenação motora, habilidades também exploradas por diversas atividades artísticas, como o desenho de observação e a construção da terceira dimensão no suporte bidimensional. Pesquisas como a da Universidade de Rochester, apontam para a melhoria da percepção visual em vinte por cento entre jogadores de games de ação. Daphne Bavelier (2010), neurocientista dessa pesquisa afirma que esse tipo de jogos altera o processamento visual no cérebro, forçando a capacidade visual ao seu limite fazendo com que o cérebro se adapte a esse novo padrão.

Conclusões Finais

O presente trabalho procurou relacionar uma das práticas mais comuns entre jovens e crianças – opinião da autora – a possibilidades educacionais no ensino de arte. Procurando elucidar as características positivas ao aprendizado artístico dos jogos digitais e as formas como estes podem ser usados para simplificar conceitos e aproximar conceitos históricos da realidade do aluno.

O potencial de aprendizagem propiciado pelos jogos digitais não passa despercebido, como é o caso de diversas áreas dos setores produtivos que encontram nos jogos formas de inserir etapas da formação profissional, a exemplo da formação de condutores de veículos no país, que atualmente conta com um simulador virtual de direção veicular.

Para além do potencial relacionado exclusivamente aos videogames, comportamentos que evidenciam uma alteração na estrutura cerebral de jovens e crianças e, conseqüentemente a maneira como esses estudantes reagem as formas tradicionais de ensino propagadas pela escola, apontam para a necessidade de

criações de estratégias favoráveis ao ambiente de aprendizado requisitado por alunos que apresentam novas demandas à escola.

A possibilidade de aproximar conceitos artísticos e trazer para a sala de aula a discussão que abarca a inserção no campo artístico de uma nova proposta de expressão, como fica evidente nos esforços do MoMA para a construção de uma galeria que privilegie os jogos digitais, aparece como estratégia de inserir o aluno em um contexto de mudança das formas de expressão artísticas, possibilitando não só o debate acerca dessas novas expressões, mas a criação de analogias que abarcam outros contextos artísticos que apresentam reações semelhantes tanto ao campo artístico quanto a sociedade, como por exemplo, as vanguardas modernistas, conteúdo quase sempre presente nos currículos escolares.

A partir pesquisas apontadas por diversas áreas do conhecimento, acredito que seja possível inferir o potencial dos jogos digitais, tanto no desenvolvimento de aptidões ligadas a realização de tarefas cotidianas ligada à expansão das habilidades cognitivas, como evidenciado anteriormente, quanto na possibilidade de construir pontes que facilitam a compreensão dos conceitos artísticos mais diversos.

Referências

- ALVES, L. *Game over: jogos eletrônicos e violência*, São Paulo, Futura, 2005
- ANTONELLI, Paola. Videogames: 14 in the Collections, for Starters. 2012. Disponível em <http://www.moma.org/explore/inside_out> Acesso em 16 de fevereiro de 2016
- AQUINO, C. A. B. e MARTINS, J. C. O. Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho. *Revista Mal-estar e Subjetividade*, Fortaleza, v. 7, n. 2, p. 479-500, set/2007.
- ARRUDA, E. Pimenta. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. *Ensino em Re-Vista*, v. 18, n. 2 p. 287-297, jul./dez. 2011.
- BAVELIER, Daphne, GREEN, Shawn. *Action Video Games Sharpen Vision 20 Percent*. 2007. Disponível em <<http://www.rochester.edu/news/show.php?id=2764>> Acesso em 16 de fevereiro de 2016
- BECKER, H. S. *Mundos da Arte*, 25ª Ed., Trad. Luís San Payo. Lisboa: Livros Horizonte, 2010.
- HAMZE, Amélia. *O que é aprendizagem?* 2006. Disponível em <<http://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalhodocente/oqueeaprendizagem.htm>> Acesso em 17 de fevereiro de 2016
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectivas, 2007



JONES, Jonathan. *Sorry MoMA, videogames are not art*. 2012. Disponível em <<http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>> Acesso em 16 de fevereiro de 2016

PRENSKY, Marc. *Digital natives, digital imigrants*. *On The Horizon* v. 9, n. 5. 2001

STUART, Keith. *Are video games art: the debate that shouldn't be* 2012. Disponível em <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art>> Acesso em 16 de fevereiro de 2018.

Sara Raquel Andrade Silva

Graduada em Belas Artes pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro e mestre em Sociologia pela Universidade Federal Fluminense. Atualmente estudante de doutorado no Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia pela UFRJ; integra os grupos de pesquisa Nectar (Núcleo de Estudos Cidadania, Trabalho e Arte) e o coletivo Todas as Artes, todos os Nomes. Interesses de pesquisa se concentram na sociologia da arte e da recepção e nas interseções entre arte, política e tecnologia.

E-mail: sara.andrade@live.com

Currículo: <http://lattes.cnpq.br/4262816956640919>

*Recebido em 19 de agosto de 2016
Aceito em 5 de março de 2019*