

# JOGANDO E APRENDENDO: VIDEOGAMES E A COGNIÇÃO/SUBJETIVAÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE

Letícia Staub Limberger<sup>1</sup>

## Resumo

A presente pesquisa parte do paradigma da complexidade e problematiza os videogames enquanto objetos técnicos, espaços relacionais abertos, dialógicos e imprevisíveis. Sua imprevisibilidade abre caminhos para explorarmos as dimensões do humano no que se refere à sua subjetivação. A pesquisa que ora se apresenta tem como aporte metodológico o método cartográfico, que pertence ao presente, e se refere a um processo que está acontecendo, uma ação que está sendo desenvolvida para conhecer uma realidade. A realidade que buscamos configurar/conhecer é a de um grupo de adolescentes de Santa Cruz do Sul e sua relação com os videogames. Nossos resultados demonstram que, apesar de os jogos serem pré-moldados, os percursos construídos assim como as construções simbólicas frente ao contexto do jogo são individuais, jogar videogame relaciona-se ao posicionamento criador, de escrever as circunstâncias sob as quais as ações do jogo refletirão nos acontecimentos vivenciados pelo jogador.

**Palavras-chave:** videogames; subjetivação, complexidade, cartografia.

## 1 INTRODUÇÃO

Ao longo de sua existência a humanidade realizou muitas interações, que resultaram na criação de ferramentas. Os videogames são uma tecnologia atual com a qual nos instrumentalizamos para experienciar novas formas de viver e conhecer. As tecnologias que surgem hoje advindas de novas interações por nós criadas, possuem grande potencial transformador. Ao conceber-se esta pesquisa levou-se em consideração que cada ser humano aprende do seu modo pessoal e único. Nesse contexto, nos propomos a pensar os videogames considerando a utilização da tecnologia como uma ferramenta potencializadora do viver, Lévy (1999) aponta o envolvimento dos sujeitos participantes no uso das tecnologias como um processo possibilitador da produção de aprendizagem. Portanto, o papel ativo dos sujeitos enquanto autores de sua aprendizagem, encontra aporte nos pressupostos do paradigma da complexidade, que se apoia no princípio da não linearidade e da multicausalidade dos fatos, onde existe uma constante criação e re-criação do humano por ele mesmo.

## 2 MÉTODOS

A cartografia como ciência volta seus estudos para a construção e compreensão de mapas, com a finalidade de orientar as pessoas no que se refere a sua localização. Essa localização não pertence apenas ao plano do aqui e agora, onde o observador procura localizar-se exatamente onde se encontra, ela também amplia sua lente para a visualização de um caminho percorrido, ou mesmo para a possibilidade de planejar por onde se deseja locomover, traçando um novo percurso.

Para o delineamento da metodologia dessa pesquisa, contamos, portanto, com o método cartográfico, porém, no que ele se refere ao estudo topológico. Ao contrário dos estudos topográficos, que buscam delinear o relevo de uma região para a confecção de mapas fixos e permanentes, os estudos topológicos levam em consideração as constantes

---

<sup>1</sup> Universidade de Santa Cruz do Sul, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação  
e-mail: lestaub@gmail.com

transformações do relevo, produzidas pela interação do homem com a natureza, abrangendo assim seus aspectos mutatórios. Entender o ato de pesquisar em relação ao aspecto topológico permite potencializar questões referentes à transformação do espaço pesquisado, viabilizando interferências e correções de “curso” nos laboratórios se necessário (BOETTCHER, 2003).

Ao pesquisar à luz dos pressupostos da complexidade, nos deparamos com elementos de cunho topológico, visto que não existem caminhos prontos; os mesmos devem ser construídos no decorrer da pesquisa, a cada passada. O ato de cartografar pertence ao presente, se refere a um processo que está acontecendo, uma ação que está sendo desenvolvida para conhecer uma realidade. Nesse sentido, trata-se de uma pesquisa qualitativa, pois se propõe a trabalhar com os aspectos subjetivos como uma dimensão inseparável do conhecer dos sujeitos, utilizando-se da metodologia cartográfica para dar conta do tratamento dos registros.

De acordo com Squire (2006) os videogames podem ser pensados enquanto uma experiência projetada, ou seja, um espaço onde ocorre a experiência. Para que isso aconteça é necessário que o designer do jogo direcione a experiência do jogador, entretanto, jamais a limitando. A experiência do jogador é guiada por um sistema que contribui através de elementos como interface e organização espacial. Condições como essas permitem a criação de sentidos e modos de habitar esses espaços, o que enfatiza a importância de compreender como essas experiências emergem para o jogador.

Buscamos portanto, compreender essas experiências com 6 sujeitos de pesquisa, sua faixa etária ficando entre 14 e 17 anos. Foram realizados 15 encontros semanais, com duração de duas horas, onde os sujeitos estiveram em contato com diversos jogos de videogame, alguns sugeridos pelos pesquisadores, outros de escolha própria. Os pesquisadores utilizaram-se de um diário de bordo, onde incluíram-se enquanto parte da realidade observada, uma vez que o pesquisador também é ator na realidade pesquisada e está implicado no observar, nosso papel foi exatamente esse, observar onde o fluxo nos levava, para nos adaptarmos as realidades que nos foram expostas, buscando produzir mapas que evidenciem essas experiências que vivenciamos junto aos sujeitos da pesquisa.

### **3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

Aprender a jogar um novo jogo significa aprender suas regras, mas estas não estão escritas em um manual, porém embutidas nas relações entre objetos dos mundos imersivos criados pelos designers de jogos. Para aprendê-las é preciso experienciá-las, e é através dessa experiência dinâmica que as regras e elementos de jogo definem os termos iniciais de experiência dos jogadores. Um bom exemplo são os objetivos do jogo, instigando o jogador descobrir os problemas e planejar estratégias para solucioná-los.

Nesse sentido, nossos resultados mostram que os jogos propiciam espaços para a emergência de diferentes formas de vivenciar a narrativa. Apesar de os jogos serem pré-moldados, os percursos produzidos assim como as produções simbólicas frente ao contexto do jogo são individuais. Jogar videogame relaciona-se ao posicionamento criador, de escrever as circunstâncias sob as quais as ações do jogo refletirão nas experiências vivenciadas pelo jogador. Portanto, pensamos que essas ações agem como perturbadoras e disparadoras de processos auto-organizativos.

Essa nova forma de subjetivar-se está relacionada a um saber-fazer (know-how). Os videogames agem sobre esse domínio cognitivo, um saber-fazer corporificado, emergente do plano da experiência, que sacrifica verdades absolutas em prol da eficiência. Os jogos agem como um constante perturbador do funcionamento cognitivo, pois por mais que eventualmente o jogador falhe em alcançar seus objetivos, a experiência de jogo se apresenta como desafiadora porém realizável. E falhar também constitui-se enquanto parte da

experiência, o jogador aprende que para obter sucesso é necessário vivenciar alguns fracassos, o que tensiona o próprio funcionamento da cognição a reconfigurar-se continuamente, permitindo a geração de novos sentidos. Conforme Kastrup (1999) problematizar é a capacidade de criar caminhos divergentes, encontrar bifurcações no funcionamento da cognição, ao passo que a capacidade de solução de problemas efetua-se ao possibilitar novas formas de existência.

Portanto, considerando a utilização da tecnologia como uma ferramenta potencializadora do viver, o jogar convoca o jogador a mover o jogo, mas também o coloca na posição de pensar esse movimento, fazendo-o expandir gradativamente seus domínios de estado, mudança e perturbações, reconfigurando-o constantemente. Dessa maneira, conjecturamos que a tecnologia pertence a própria invenção da cognição/subjetivação, pois ela se estabelece através das constantes interações e recorrentes perturbações, colocando a técnica enquanto transformadora da cognição/subjetivação.

#### **4 CONCLUSÕES**

Somos seres que vivemos no fluxo, nossa forma de viver/aprender está em constante movimento, não para. Apesar de em muitos videogames não estarmos fisicamente nos movimentando, jamais estamos parados. Nossa cognição/subjetivação está em constante devir, num planejar e replanejar frenético frente as novas situações que se apresentam. Estar nesse fluxo, permite que estejamos abertos a auto-organizações e autorias necessárias para enfrentar as situações de conflito que os jogos assim como a vida nos apresentam.

O ato de jogar instaura-se enquanto qualitativamente infinito, pois o mesmo é uma movimentação constante, fluxo gerador, em um campo virtual que permite uma constante reconfiguração interna. Esse fluxo do jogar gera trocas que ocorrem sobre a estrutura da programação, porém que não podem ser reduzidos a ela. O código de programação age como um fluxo gerador de novas experiências, de maneira que o jogo “prosegue” diferentemente, variando com as escolhas de cada jogador. Portanto, jogar não caracteriza-se enquanto objeto, mas sim uma relação na qual jogo e jogador operam ações que provocam uma reorganização constante, deslocando o estado do jogo (GALLOWAY, 2006).

O jogo enquanto programa a ser executado existe de maneira única, entretanto, incontáveis versões do mesmo jogo passam a existir quando entram em contato com cada novo jogador. A cognição possui um papel fundamental nessa relação, pois através do acoplamento estrutural a mesma é multiplicada de maneira praticamente infinita. A gama de possibilidades oferecidas ao sujeito pelo acoplamento se traduz em virtualização. Nesse sentido, é possível refletir acerca dos videogames enquanto uma relação capaz de instituir novas percepções acerca de si mesmo, capazes instituir novas formas de subjetivação e de relação com o meio.

#### **5 REFERÊNCIAS**

BOETTCHER, Dulci. *Ciberespaço: o reencantamento da aprendizagem*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2003.

GALLOWAY, Alexander. *Gaming : essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

KASTRUP, Virgínia. *A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. Campinas: SP: Papirus, 1999.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

SQUIRE, Kurt. *Video games in education*. International Journal of Intelligent Simulations and