

**JOGOS DE VIDEOGAMES:
UMA NOVA CONFIGURAÇÃO DO BRINCAR NO SÉCULO XXI**

Cleber Mena Leão Junior (professor@cleberjunior.com.br)

Universidade Estadual do Paraná

Tatyanne Roiek Lazier (tatyannelazier@hotmail.com)

Universidade Estadual do Paraná

Dra. Marcia Regina Royer (marciaroyer@yahoo.com.br)

Universidade Estadual do Paraná

Grupo Temático: Temas Livres

DESENVOLVIMENTO

Existe um crescente uso das mídias e uma proliferação da cultura eletrônica, observadas nas crianças, por elas utilizarem frequentemente, computadores, tablets, celulares e videogames. Bremm, Dal-Forno e Chiappa (2013), apontam que essa geração “atua com grande facilidade no universo digital, em que os jogos são uma das suas atrações prediletas”. Conforme os autores supracitados, “as crianças que nasceram e cresceram na era digital demonstram mudanças nos seus objetos lúdicos, o que reflete em seus brinquedos e brincadeiras, sendo que os jogos eletrônicos são os favoritos de muitas crianças, pelo seu fácil acesso e manuseio, por isso, é importante voltar-se atentamente à aprendizagem e desenvolvimento a partir do mundo virtual”¹. O brincar da criança, se configura de forma diferenciada no século XXI, pois, atualmente, vivemos em um momento de transição e imersão nas novas tecnologias. Tais tecnologias são inúmeras, porém, nos atemos as tecnologias voltadas aos jogos eletrônicos de videogames. Diante disso, os objetivos são apresentar dois marcos históricos (comercialização e evolução) dos videogames e refletir sobre os jogos e brincadeiras contemporâneas, sendo este, o resultado de uma revisão bibliográfica.

Desde a década de 1970, os jogos eletrônicos atraem adeptos de todas as idades. Nessa perspectiva, Zagui Filho (2012), aponta que “entre os anos de 1968 e 1970, Ralph

¹ BREMM, Cristiane Inês; DAL-FORNO, Josiane Pozzatti; LEAL, Mariele Ferreira; CHIAPPA, Medianeira Bariani. **A utilização de jogos digitais na infância**. In: VIDAL, Cristiane Denise; ELIAS, Isaque Matos; HEBERLE, Viviane Maria. (Orgs.). Pesquisas em games: ideias, projetos e trabalhos. Florianópolis: UFSC/LLE/CCE, 2013. p. 9.

Baer tentou convencer, sem sucesso, diversas empresas, a fim de, fabricar e vender o *Brown Box* (nome dado por ele ao videogame criado) até que, em 1971, a *Magnavox* (uma empresa de produtos eletrônicos de baixo custo) concorda em distribuir a invenção, mudando o nome para *Magnavox Odyssey*. O produto começa a ser comercializado em 1972 e fica marcado como o primeiro console doméstico”².

Na contemporaneidade, os jogos eletrônicos avançaram em termos de gráficos, histórias e modo de jogar. A partir de 2006, com a criação do *Nintendo Wii*, os videogames passaram a ser comandados pelo movimento do corpo, e não mais, pelo movimento dos dedos. A principal diferenciação do *Wii* é a utilização de dispositivos, como o controle sem fio, para detectar os movimentos do usuário e, dessa forma, obter o controle sobre o jogo, levando assim, não só crianças, como adultos ao mundo da diversão eletrônica.

Para Ehrlich (1986), uma das fortes características dos videogames domésticos é permitir uma nova e agradável forma de relacionar-se com a televisão. Frisando que o fator que transformou o videogame em um dos passatempos mais completos da configuração social, foi a exigência da participação do usuário, acrescentando ainda que, nenhum brinquedo fez tanto sucesso na década de 80, com milhões de aparelhos vendidos pelos cinco continentes para divertir pessoas de todas as idades³.

Três décadas após o lançamento, o videogame vai de entretenimento, para objeto de estudo, conforme evidencia o norte americano Wolf (2006), o qual relata que no século XXI aumentou o número de livros e revistas sobre este assunto, denotando um crescente interesse no que tem se tornado um campo de estudos acadêmicos⁴. Já em pesquisa mais recente, realizada pela empresa Newzoo (2011), o Brasil é o 4º maior país em número de jogadores, com 35 milhões de usuários (atrás dos Estados Unidos da América com 145 milhões, Rússia com 38 milhões e Alemanha com 36 milhões)⁵. Por conseguinte, o Brasil destaca-se como um dos maiores consumidores de jogos

² ZAGUI FILHO, Rodolfo Antonio. Lazer virtual: as atividades de aventura nos jogos de videogames. In: **Anais...** VII Congresso Brasileiro de Atividade de Aventura. Tecnologias e Atividades de Aventura. São Paulo: Editora Lexia, 2012. p. 141-146.

³ EHRlich, Marcio. **Videogame**: para atari, top game, super game. Rio de Janeiro: Campus, 1986.

⁴ WOLF, M. J. P. Game studies and beyond. **Games and Culture**. v.1, n.1. January, 2006. p. 116-118.

⁵ NEWZOO. **Brasil já é o 4º maior país em número de jogadores**. 2011. Disponível em: <http://www.newzoo.com/ENG/1587-National_Graphs_2011.html>. Acesso em: 10 Out. 2013.

eletrônicos. Devido a isso, os videogames ganham um campo de estudo significativo⁶, por meio de publicações científicas e/ou grupos de pesquisas sobre esta temática.

Leão Junior (2013), aponta que em 2012, iniciam-se pesquisas sobre os jogos eletrônicos de videogame, relacionados com “atividades recreativas em vários ambientes, como, aniversários, colônia de férias, eventos, escolas, terceira idade, entre outros”⁷.

No entanto, o brincar é um dos alimentos mais importantes para a criança, ocupando um lugar privilegiado no universo infantil. O entendimento sobre seu valor constitui objeto de estudo entre diversas áreas: historiadores, psicólogos, sociólogos, antropólogos e educadores que asseguram, por intermédio de jogos e brincadeiras, à construção da cultura infantil, do arcabouço psíquico, cognitivo, motor, sensorial e social das crianças.

Huizinga (2001), ao analisar o jogo como elemento cultural, mostra que o lúdico não é uma atividade inata, biológica, não surge de forma natural na criança, sendo ele uma ocupação voluntária, exercida dentro de limites de tempo/espaço, por regras livremente convertidas, mas obrigatórias, dotado de um fim em si, acompanhado de tensão, alegria e uma consciência diferente da vida cotidiana⁸.

Tendo em vista que os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento da criança, Kishimoto (1999), aponta que se imaginarmos a criança “como um ser que brinca, o jogo faz parte dela. Sendo portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração”⁹.

Partindo do pressuposto de que os jogos e brincadeiras se eternizam e renovam a cada geração, Leão Junior (2013) aponta os Jogos e Brincadeiras Tradicionais, como a base das atividades tradicionais, que “está na cultura popular, perpassando de geração à geração. Não exige recursos materiais sofisticados e, fazem alusão ao folclore, ritos e costumes de uma comunidade”. As atividades desta geração (século XXI) como os,

⁶ Mais informações sobre produções e grupos de pesquisas sobre jogos eletrônicos em: PERANI, Leticia. *Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos*. (2008); LOURENÇO, Carlos Eduardo. O “Estado da Arte” da produção de teses e dissertações sobre games – entendidos como forma de comunicação – no banco de dados CAPES realizadas entre 1987 e 2010. (2012).

⁷ LEÃO JUNIOR, Cleber Mena. **Manual de jogos e brincadeiras**: atividades recreativas para dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013.

⁸ HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

⁹ KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

Jogos e Brincadeiras Contemporâneas, pode ser entendido pelo autor supracitado, como sendo “atividades que referem-se a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta interativa (jogos eletrônicos de videogames, computadores, tablets, celulares na forma de utilização individual ou em grupo) com o objetivo educacional. Outra forma, é transpor as atividades dos jogos eletrônicos para as atividades práticas (jogar tênis no Nintendo *Wii* e depois jogar tênis na quadra, por exemplo) com o objetivo de utilizar os jogos eletrônicos como fator motivacional para realização das atividades práticas. No entanto, o seu desenvolvimento está relacionado à tecnologia contemporânea e, está em constante mudança pela descoberta de novos aparatos eletrônicos”¹⁰.

Os jogos eletrônicos possuem características peculiares, mas não fogem do contorno desenhado por Huizinga (2001, apud MATTAR, 2010) para caracterizar os jogos como um todo. Para ele “os jogos são atividades sem imposições, livre, voluntária e prazerosa; é um mundo imaginário, capazes de absorver inteiramente o jogador e, criam momentos e situações de ordem provenientes da aplicação de suas regras. Ordem, imersão e prazer são também propostas dos jogos eletrônicos, o uso de tecnologias avançadas na elaboração destes os leva muito além, para o caminho da interação, colaboração, criatividade e principalmente conectividade”¹¹.

Bittencourt (2007), em seu trabalho, faz a seguinte pergunta – “Qual a diferença entre o brincar de antigamente e o brincar da era do vídeo-game?”¹² – com isso, ele nos chama a atenção para a questão: será mesmo que as brincadeiras e o brincar mudaram? Será que existem brincadeiras de hoje, ou elas são apenas brincadeiras? Para o autor, essa diferença não pareceu tão grande, com base em observações obtidas em jogos em grupo realizados na hora do recreio, em escolas da zona sul do Rio de Janeiro. Verificou a prática de antigas formas de brincadeiras, como pique-pega, pião, jogo de ossinhos, trunfo, foram rebatizadas contemporaneamente como pique ameba, *bay blade*, *tazo*, *Yu Gi Ho*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

¹⁰ LEÃO JUNIOR, Cleber Mena. **Manual de jogos e brincadeiras**: atividades recreativas para dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013. p. 27.

¹¹ MATTAR, João. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. p. 16.

¹² BITTENCOURT, Maria Inês Garcia de Freitas. Brincando na era da tecnologia. **Rev. Ele. Polem!ca**. n. 22, out./dez. 2007. Disponível em: <http://www.polemica.uerj.br/pol22/oficinas/lipis_2.htm>. Acesso em: 20 nov. 2013.

Constatou-se que dois marcos influenciaram na forma de brincar das crianças, sendo, o primeiro, o início da comercialização em 1972 do primeiro videogame o chamado *Brown Box*, e o segundo, a revolução que ocorreu na forma de jogar em 2006 com a criação no *Nintendo Wii*.

Ao analisar as formas de brincar de antigamente e da atualidade, nota-se que os jogos tradicionais não diferenciam dos contemporâneos, na perspectiva de que ambas são ocupações voluntárias, exercida dentro de um limites de tempo e espaço; construídas com regras que devem ser cumpridas; tendo um fim em si mesmo; sempre com sentimento de tensão e alegria, com consciência de não ser real.

As crianças do século XXI, nascidas na era tecnológica, continuam brincando, e os componentes dos jogos continuam nos jogos eletrônicos, pois para Kishimoto (1999), são as brincadeiras que perpetuam e renovam a cada geração¹³. As crianças do século XXI, brincam como as dos séculos passados, porém, com tecnologias que antigamente não existiam. Reinventam o seu brincar, seja com o videogame, ou renomeando as brincadeiras tradicionais.

COMO CITAR:

LEÃO JUNIOR, Cleber Mena; LAZIER, Tatyane Roiek; ROYER, Marcia Regina. Jogos de Videogames: uma nova configuração do brincar no século XXI. In: I Congresso Brasileiro de Estudos do Lazer / XV Seminário 'o Lazer em Debate'. Belo Horizonte: UFMG/EEFFTO/DEF, 2014.

¹³ KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.