

JOGOS, CULTURA DA CONVERGÊNCIA E OS 3CS DA LITERACIA MIDIÁTICA

Noeli Batista dos Santos

noeli_batista@ufg.br

<http://lattes.cnpq.br/6215028548602762>

RESUMO

A proposta do artigo é apresentar uma reflexão sobre jogos, a partir do sistema do jogo, apresentado por Vilém Flusser, enquanto possibilidade metodológica, na confluência entre mídias e educação no âmbito da Cultura da Convergência, como potencial para o desenvolvimento dos 3Cs da Literacia Midiática, quais sejam: dimensão cultural, dimensão crítica e dimensão criativa.

Palavras-chave: Sistema do Jogo; Cultura da Convergência; Literacia Midiática.

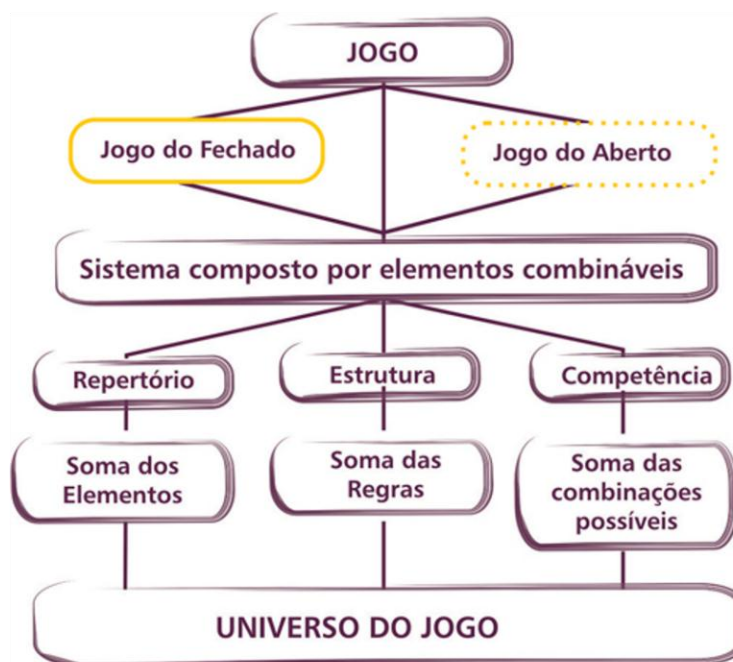
O Sistema do Jogo

Em uma perspectiva filosófica, Flusser (1967), em seu texto *Jogos*, nos indica haver dois tipos de sistemas do jogo: os sistemas abertos e os sistemas fechados; nos apresenta os elementos que diferenciam os dois sistemas, ora composto por repertório, estrutura e competências; e explica que esses três elementos, ao serem conectados, formam o que definiu de universo do jogo.

Definirei termos. Que “jogo” seja todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Que a soma dos elementos seja o “repertório do jogo”. Que a soma das regras seja a “estrutura do jogo”. Que a totalidade das combinações possíveis do repertório na estrutura seja a “competência do jogo”. E que a totalidade das combinações realizadas seja o “universo do jogo”. (FLUSSER, 1967, p. 2).

Para Flusser, se o **repertório** é aberto, a **estrutura** poderá ser modificada e, por consequência, a **competência** também será alterada, modificando todo o universo do jogo. Chamo a atenção para essa perspectiva conceitual do jogo, profundamente pedagógica, pois independentemente do tipo de jogo que se pretenda analisar e/ou propor, haverá, sempre, a presença desses três elementos destacados, conforme pode ser observado na Figura 1.

Figura 1. O sistema do jogo, segundo Vilém Flusser.



Fonte: Santos (2010, p. 52).

Se pensarmos nos conceitos e conexões que configuram o sistema do jogo, poderemos analisar quaisquer espécies de jogos, em sua gênese. Ou seja, poderemos descobrir se o jogo em análise se refere a um sistema aberto ou fechado; nos possibilita conhecer como é composto o repertório do jogo em análise; como a estrutura (regras) do jogo é proposta e sobre como ela pode/ou não ser modificada; o entendimento das competências relacionadas a esse jogo; e a identificar os conceitos e a reconhecê-los em diferentes contextos socioculturais.

Para nós, que já atuamos ou iremos atuar na área da Educação, torna-se muito importante a construção de repertórios variados, não apenas para reconhecermos o contexto em que atuaremos, mas, principalmente, para atuarmos a partir dele e em diálogo com ele. É possível que encontremos, em nossos espaços de atuação, a vontade, a motivação e o interesse para diferentes perspectivas de jogos, ora analógicos, ora digitais. Junto a eles, e não menos importantes, encontraremos nesses universos do jogo uma série de narrativas que acompanham o repertório (tema, personagens, características,

ambientes, objetos); a estrutura (regras, movimentos, comportamentos, jogadas, níveis); a competência (diferentes aprendizagens que serão articuladas a níveis cada vez mais complexos); o universo do jogo (a soma de todo o repertório, de toda a estrutura e de toda competência construída). Ao nos depararmos com esses universos, vamos proibir ou vamos nos apropriar?

Pierry Lévy (2015) nos apresenta uma significativa contribuição para o contexto da presente reflexão. Segundo ele:

Em nossas interações com as coisas, desenvolvemos competências. Por meio de nossas relações com os signos e com a informação adquirimos conhecimentos. Em relação com os outros, mediante iniciação e transmissão, fazemos viver o saber. Competência, conhecimento e saber (que podem dizer respeito aos mesmos objetos) são três modos complementares do negócio cognitivo, e se transformam constantemente uns nos outros. Toda atividade, todo ato de comunicação, toda relação humana implica um aprendizado. Pelas competências e conhecimentos que envolve, um percurso de vida pode alimentar um circuito de troca, alimentar uma sociabilidade de saber. (LÉVY, 2015, p. 27).

Como exemplo das possibilidades do sistema do jogo, bem como no desenvolvimento de suas competências no âmbito da educação, segue o exemplo da reportagem apresentada no dia 04/02/2020 no Programa "Olhar em Pauta", do Canal *Globo News*, intitulada *Olhar Em Pauta: Professora cria jogo de cartas com heróis negros do Brasil*. Não é sempre que o discurso respeitoso e de destaque acerca do trabalho docente adentra o programa narrativo das mídias regentes de grandes corporações, ou "grandes mídias", popularmente conhecidas. O fato é que a matéria nos apresenta um "caso" bastante significativo para o contexto da presente discussão. Há, no conteúdo da matéria sobre o trabalho desenvolvido pela professora Perla Santos, a descrição metodológica acerca da importância dos laços sociais, em sua relação com os saberes (ou com a ausência de determinados saberes), no caso da invisibilidade de figuras afrodescendentes de importância histórica no cenário brasileiro.

Na matéria citada, são apresentadas as motivações para a deflagração do processo poético-pedagógico; são descritos os repertórios do jogo, incluindo a temática escolhida; são explicados (pelas crianças) a estrutura do jogo, ou seja, os elementos e as regras que os orientam; são destacadas as competências buscadas e alcançadas no *Jogo do Bafo*

Afro¹ (Na Figura 2 podem ser observadas algumas cartas criadas pelo grupo de estudantes).

Figura 2.



Fonte: Matéria intitulada *Professora de escola pública cria jogo de cartas com heróis negros*, disponibilizada no Blogue *Mulherias*, no Portal *UOL*. Disponível em: <https://mulherias.blogosfera.uol.com.br/2019/12/20/professora-de-escola-publica-cria-jogo-de-cartas-com-herois-negros/>. Acesso em: fev. 2020.

Juntamente com a matéria disponibilizada na *Globo News*, uma outra matéria, sobre o mesmo conteúdo, foi disponibilizada no Portal *UOL*, no Blogue intitulado *Mulherias*. No conteúdo da matéria, foram apresentadas outras formas de narrativa, bem como outras conexões entre diferentes mídias (plataformas) e, no espaço dos comentários², uma intensa carga de preconceitos e limitações de vários *interatores* quanto à interpretação do trabalho desenvolvido pela professora Perla Santos. Essa é uma importante face da *Web 2.0*, no âmbito da Cultura da Convergência, cuja presença e postura nas interações em plataformas

1 Matéria intitulada *Olhar Em Pauta: Professora cria jogo de cartas com heróis negros do Brasil*, apresentada no Canal de TV *Globo News*. Disponível em: <http://g1.globo.com/globo-news/videos/v/olhar-em-pauta-professora-cria-jogo-de-cartas-com-herois-negros-do-brasil/8295124/>. Acesso em: fev. 2020.

2 Ao acessarem os comentários da matéria citada, sugiro respirarem fundo e não se entristecerem, pois é uma prova concreta, no âmbito do digital, sobre como a literacia midiática faz necessária, emergencialmente.

e redes digitais (mais conhecidas como redes sociais) podem ser analisadas a partir da ausência ou presença de Literacia Midiática.

A Cultura da Convergência e os 3Cs da Literacia Midiática

Se considerarmos o contexto sociocultural contemporâneo, do ponto de vista do universo das mídias (e aqui cabe pensarmos acerca do universo do jogo), veremos o quanto nossas relações pessoais e interpessoais foram reconfiguradas, em especial, a partir da década de 1990. A partir desse período, uma série de mudanças relacionadas às *Tecnologias Digitais da Informação, Comunicação e Expressão (TICE)*, possibilitaram que usuários de diferentes níveis de conhecimentos tecnológicos passassem a interagir, por meio de aparatos tecnológicos, de ênfase digital, no que passou a ser conhecido como *Web 2.0*, cuja principal característica é a convergência das mídias, a inteligência coletiva e a cultura participativa. Essas três características, somadas ao universo pessoal interligado a diferentes coletividades, passou a ser conhecido, segundo Jenkins (2009), como Cultura da Convergência.

Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. Este livro trata da relação entre três conceitos – convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2009, p. 27).

Como consequência desse processo contemporâneo, passamos a nos comunicar de maneira ubíqua, ou seja, em diferentes tempos e espaço; por meio da multidimensionalidade do espaço, já que passamos a existir em diferentes plataformas de

interação e comunicação e, também, a hipermobilidade (deslocamentos físicos acrescido dos aparatos móveis que dão acesso ao ciberespaço).

Assim, os conceitos de ubiquidade desdobrada, multidimensionalidade do espaço e hipermobilidade (SANTAELLA, 2013) reconfiguraram não apenas as relações cotidianas (vide a ferramenta do *WhatsApp*, por exemplo, que nos possibilita comunicação em tempo real (síncrono) e assíncrono (programado), por meio de texto, imagem e som. Tais características estão presentes no universo dos “gamers”, seja para o desenvolvimento da interação em plataformas integradas, em rede, com centenas de jogadores em ações simultâneas, por exemplo, os chamados *Role-Playing Games* (RPGs)³.

Os RPGs, famosos por seu caráter coletivo e colaborativo, anteriormente ancorados na “família dos jogos” de tabuleiro, no exemplo citado, “RPG de mesa” e o “RPG online”, incluindo as várias categorias de jogos on-line, conforme explicado no artigo intitulado *FPS, MOBA, RPG, MMO: Entenda os principais gêneros de jogos*, de Priscilla Knast (2019). Conforme descrito, a partir das possibilidades tecnológicas ancoradas na ubiquidade desdobrada, multidimensionalidade do espaço e hipermobilidade, não apenas tornou-se possível jogar com pessoas de diferentes contextos geográficos, em tempo real, mas também a apropriação de avatares pré-programados, ou, em plataformas de maior autonomia, a criação de seus próprios personagens e narrativas, como é o caso do Jogo *The Sims* (categorizado como pertencente ao gênero "simulador de vida").

Para nós, que já atuamos ou iremos atuar na área da Educação, torna-se muito importante construirmos repertórios variados, não apenas para reconhecermos o contexto em que atuaremos, mas, principalmente, para atuarmos a partir dele e em diálogo com ele. É possível que encontremos, em nossos espaços de atuação, a vontade, a motivação e o interesse para diferentes perspectivas de jogos, ora analógicos, ora digitais. Junto a eles, e não menos importantes, encontraremos nesses universos do jogo uma série de narrativas que acompanham o repertório (tema, personagens, características, ambientes, objetos); a estrutura (regras, movimentos, comportamentos, jogadas, níveis); a competência (diferentes aprendizagens que serão articuladas a níveis cada vez mais complexos); o

3 Jogos de Interpretação de Papéis.

universo do jogo (a soma de todo o repertório, de toda a estrutura e de toda competência construída). Ao nos depararmos com esses múltiplos universos, vamos proibir ou vamos nos apropriar?

Diante do contexto descrito, cabe nos perguntarmos como a prática do jogo, seja o jogo de base analógica ou digital, pode adentrar as salas de aula, não apenas das fases iniciais da educação básica, mas também nas demais etapas da educação formal? Como promover a motivação para o jogo em dado contexto sociocultural? Uma das questões centrais que emergem da teoria do jogo, proposto por Flusser (1967) refere-se ao sistema de jogo aberto, no qual o campo do repertório é aberto à poesia, promovendo a modificação da estrutura e, por consequência, a modificação das competências do jogo. Segundo Flusser, no sistema do jogo aberto, enquanto a poesia reinventa o repertório, das competências emergem filosofia, ambos, “ruídos do jogo”, para novos universo em expansão.

Essa perspectiva metafórica do sistema do jogo, nos chama a atenção para o terceiro conceito, Literacia Midiática (*Literacia dos Media* ou *Media Literacy*), proposto na presente reflexão enquanto campo de análise. Para Vitor Reia-Baptista (2009), destacam-se dessa perspectiva de literacia, com base nos estudos sobre Paulo Freire, uma compreensão ampliada dos conteúdos mediatizados, bem como, do sistema em que este jogo (aqui citado, enquanto figura de linguagem) reflete. Segundo ele:

Um dos principais problemas neste contexto de explicitação informativa é o da credibilidade dos conteúdos e das suas fontes, designadamente no que respeita à sua disponibilização nos meios mais vulgarmente consumidos como, por exemplo, na Internet. **Numa perspectiva de desenvolvimento das capacidades de leitura e análise dos Media, ou seja, de uma Literacia dos Media, por parte dos receptores dos processos comunicativos e utilizadores dos suportes mediáticos, torna se necessário desenvolver uma certa capacidade analítica em torno dos contextos pedagógicos, sobretudo se enquadrados no sentido amplo do termo pedagogia, como foi utilizado por Paulo Freire e como tem sido desenvolvido enquanto componente fundamental da Pedagogia dos Media em vários contextos geoculturais.** É necessário contextualizar os processos informativos e comunicativos no que respeita à generalidade das suas dimensões pedagógicas, assim como reflectir sobre as vertentes mais polémicas e problemáticas – o que nem sempre tem acontecido no âmbito das TIC e das suas aprendizagens quer em contexto escolar, quer em contexto

extra-escolar. Torna-se também necessário aprender a lidar com algumas bem sérias implicações multiculturais que lhes estão associadas, seja pelas diferentes apropriações geracionais, étnicas, religiosas e sociais que se verificam, seja pelo controlo informativo, mediático, económico e político que estas propiciam. (REIA-BATISTA, 2009, p. 2-3, grifo nosso).

Para Gabriela Borges (2013), a literacia midiática é base para o exercício de uma cidadania comprometida com a transformação do ponto de vista do sujeito consumidor para o sujeito que produz ao mesmo tempo em que consome conteúdos midiáticos (prossumidores). A autora destaca que não se trata de um simples consumo e produção, mas do consumo e produção conscientes em seus aspectos culturais, críticos e criativos, os chamados 3Cs da literacia midiática.

A literacia midiática tem sido definida pelos estudos realizados pela Comissão Europeia como **a capacidade de aceder, analisar e avaliar o poder de imagens, sons e mensagens que confrontam o sujeito contemporâneo, assim como comunicar de forma competente através das mídias disponíveis**. O objetivo da literacia midiática é aumentar o conhecimento sobre as diversas formas de mensagens midiáticas presentes na vida contemporânea e ajudar os cidadãos a compreenderem a forma como as mídias filtram percepções e crenças, formatam a cultura popular e influenciam as escolhas individuais. A literacia midiática deve habilitar os cidadãos para o pensamento crítico e a resolução criativa de problemas a fim de que possam ser consumidores sensatos e produtores de informação. Neste sentido, a literacia midiática é um dos pré-requisitos para o exercício de uma cidadania ativa e para o usufruto dos direitos de liberdade de expressão e informação, sendo essencial na construção e manutenção da democracia. (BORGES, 2013, p. 7-8, grifo nosso).

A dimensão cultural, a dimensão crítica e a dimensão criativa podem, enquanto competências de um jogo mais amplo, voltar nossa atenção para as mídias regentes e para os programas narrativos que permeiam nosso dia a dia no diálogo com o universo digital, vide o desafio educacional perante as chamadas *Fake News*, ou mesmo, diante da ilusória máscara do anonimato que permeia crimes e ofensas digitais, sejam em escala individual, no caso de comentários ofensivos como os do exemplo citado na divulgação do projeto “Jogo do Bafo Afro”, seja em escala ampliada, como a que permeia o contexto político atual nos submundos da prática do convencimento por meio da polarização e dos “gabinetes do

ódio”, diariamente noticiadas na imprensa nacional. É importante ressaltar que, embora os conceitos citados estejam apresentados por unidade (por questões didáticas), ambos se constituem parte de um mesmo todo.

Poesia e Filosofia: ruídos para próximos jogos...

Na presente reflexão, busquei compartilhar algumas questões que têm permeado minha prática docente na disciplina intitulada *Jogos e Narrativas Digitais* no curso de *Licenciatura em Artes Visuais* da Faculdade de Artes Visuais da UFG, ofertado na modalidade a Distância, via Programa UAB no semestre letivo 2020-1. Outras questões têm estado presentes na elaboração desse pensamento que aqui emerge, que se pretende poético e também pedagógico, entre elas, uma discussão ampliada acerca dos conceitos de cultura participativa, convergência das mídias e inteligência coletiva; também, somam-se aos conceitos citados a importância das narrativas digitais, com especial ênfase nas narrativas transmídias; repertórios para se pensar o sistema do jogo e a prática da literacia midiática enquanto perspectivas de uma educação mais coerente ao contexto da cibercultura; ruídos para um próximo jogo...

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORGES, Gabriela. Observatório da Qualidade no Audiovisual: uma proposta de literacia midiática. **Centro de Investigação em Artes e Comunicação**, p. 1-21, 2013. Disponível em: <<http://www.crossmediaplatform.ciac.pt/downloads/multimedia/texto/66/anexos/observatriodaqualidadenaudiovisual.pdf>>. Acesso em: mar. 2020.

FLUSSER, Vilém. **Jogos**. Suplemento Literário OESP – 09/12/1967. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/jogos.pdf>>. Acesso em: fev. 2020.

GARCÍA-REUIZ, Rosa; RAMÍREZ-GARCÍA, Antonia; RODRÍGUEZ-ROSELL, María. Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora. **Comunicar**, n. 43, v. XXII, p. 15-23, 2014. Disponível em: <<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=43&articulo=43-2014-01>>. Acesso em: mar. 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 10 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2015.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Editora Paulus, 2013.

SANTOS, Noeli Batista. **Imagens técnicas e o ensino de arte – um jogo antropofágico**. 146 f. 2010. Dissertação (Mestrado em Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2010. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/2833>>. Acesso em: mar. 2020.

REIA-BAPTISTA, Vitor. Literacia dos media como resultado de multi-aprendizagens multiculturais e multimidiáticas. **Ensino Online e Aprendizagem Multimidiática**, Relógio D'Água, Lisboa, p. 1-15, 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/reia-baptista-literacia-dos-media-como-resultado-de-multi-aprendizagens.pdf>>. Acesso em: mar. 2020.

SOBRE A AUTORA:

É doutora em Educação pela Universidade de Brasília; doutora em Média-Arte Digital pela Universidade Aberta de Portugal e Universidade do Algarve. Mestre em Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás. Licenciada em Artes Visuais e Bacharel em Design Gráfico. É Professora Adjunta na Faculdade de Artes Visuais da UFG. Atua nos cursos de Licenciatura em Artes Visuais (modalidade presencial e modalidade a distância). Pesquisa processos de formação docente na confluência entre mídia-arte, educação, comunicação e tecnologias.