

REPENSANDO OS VIDEO GAMES POR MEIO DA HERMENÊUTICA CRÍTICA DE RICOEUR

8

Nara Hiroko Takaki¹

RESUMO: O artigo inicialmente resume alguns argumentos utilizados por aqueles que criticam, veementemente, os video games e por aqueles que os defendem a qualquer custo, no contexto de “novos” letramentos. A seguir, discorre a respeito dos posicionamentos de Gee (2003) e de Prensky (2006) e, por fim, revigora a necessidade de repensar tais jogos, sobretudo no que tange ao lugar do hiperleitor frente às novas demandas de fluxo local-global, sob as perspectivas de Ricoeur (1978) e Derrida (1997). Gee (2003) salienta que o meio digital favorece à construção de *espaços de afinidades* nos quais os hiperleitores interagem com maior flexibilidade, multiplicidade de escolhas e estão ligados por interesses afins e não por questões de idade, gênero, raça, religião. A natureza hipermodal dos video games, ou seja, sua linguagem composta por imagens, sons e animações,

possibilita a construção dinâmica de conhecimento e *performance* como práticas sociais. Esse artigo também enfoca a concepção de *hermenêutica crítica* de Ricoeur (1978), segundo o qual o símbolo é de múltiplo sentido, podendo, portanto, ser constantemente reinterpretado. Nessa linha de raciocínio, Derrida (1979) sugere a estratégia da *desconstrução* e *reconstrução* de sentidos já legitimados acerca de um determinado texto, em virtude da natureza maleável e heterogênea da linguagem. Compreender como os hiperleitores interpretam e interagem com os video games, pois aqueles trazem conhecimento e habilidades para a sala de aula influenciando-a, constitui-se numa preocupação de Gee (2003). Repensar os video games e suas implicações na sociedade poderá fornecer aos educadores ferramentas úteis para as novas demandas sociais, para a formação de cidadãos mais críticos.

PALAVRAS-CHAVE: Hermenêutica crítica. Contexto digital-local. Video games.

I. INTRODUÇÃO

Este trabalho assume como ponto central as implicações da comunicação mediada por computador (CMC), em particular a dos vídeo games, num contexto de

¹ Graduada e mestre em Letras (Português/Inglês) pela USP. Doutoranda na área de Estudos Linguísticos e Literários da FFLCH, USP.

“novos” letramentos. Os “novos” letramentos referem-se às complexas, múltiplas e simultâneas formas em que se integram modalidades escritas, orais, audiovisuais, animações manifestados em telas de sistemas eletrônico-digitais em rede. A navegação no meio digital tem proporcionado um impacto na maneira de como agenciamos o mundo. Por meio de identidades descentradas e múltiplas, passamos a ser co-construtores de sentidos, dividindo, assim, autoria e poder. Como afirma Monte Mór (2007:35):

Esta agência do interlocutor se perceberia nas possibilidades que lhe são abertas para quebrar os limites dos sentidos pré-estabelecidos, expandi-los ou reconstruí-los, criar os seus próprios sentidos que, por sua vez, podem ser transformados pelos sentidos criados por outros em sua rede de interações, numa permanente dinâmica de construção-reconstrução.

Nesse contexto digital, um dos artefatos culturais mais frequentes na vida diária de inúmeros interlocutores, ou melhor, hiperleitores², que as novas tecnologias trouxeram, é, indiscutivelmente, o video game. A respeito, muito se tem falado seja para atacá-lo, seja para venerá-lo.

Em ambos os casos, vale aprofundar o conhecimento de tais jogos, atrelando prática e teoria, com vistas a ultrapassar ideias pautadas no mero acaso, no senso comum, que resvalam para dicotomias como: jogar ou não jogar video games. Desse modo, a questão que interessa é verificar em que medida o hiperleitor, sem recorrer a auxílios externos, consegue expandir sua hermenêutica crítica (RIOCŒUR, 1978) em video games que propiciam espaço para reflexão a respeito das implicações socioideológicas neles disseminados. Se é verdade que com qualquer material podemos expandir nossa capacidade crítico-interpretativa, semelhante valor poderá ser atribuído ao fato de que, com alguns materiais, com o auxílio de uma *ruptura* - conceito que será explanado posteriormente - poderemos avançar mais rapidamente, embora sem garantias de resultados previamente idealizados.

É a partir da própria natureza dinâmica dos novos produtos tecnológicos em nossa sociedade pós-moderna que o presente trabalho busca resumir brevemente, em primeiro plano, as preocupações apresentadas por críticos e defensores de tais jogos para, depois, considerar o valor da tarefa de criticidade como uma estratégia de sobrevivência.

2. DIFERENTES POSICIONAMENTOS

Neste universo de jogos, não é de se surpreender que as críticas favoreçam a determinados grupos sociais, assim como as defesas privilegiam outros grupos em detrimento de muitos. Prensky (2006: 18-24) cita dois casos em que a violência

² Neste trabalho, hiperleitor e usuário de vídeo games serão usados indistintamente. O termo hiperleitor refere-se ao usuário de tecnologias eletrônico-digitais.

urbana ocorreu por conta das influências de video games. No primeiro, um advogado, Jack Thompson, em programa de Oprah³, representando duas famílias de policiais que foram assassinadas por um garoto que jogava GTA⁴, acusa e ameaça processar empresas, fabricantes e representantes de tal jogo. Uma outra ação forte emerge de pesquisas realizadas por um representante de uma organização não governamental, David Walsh, o qual acusa certos video games por estimular os usuários a ponto de se tornarem viciados.

Em defesa daqueles que jogam, Prensky (op. cit.) alega que há outros fatores como personalidade, vícios outros que não os jogos, que afetam consideravelmente o estado do usuário e que generalizações como as acima expostas são perigosas. Além disso, o referido autor sustenta que influências dos pais, da escola e mesmo da mídia ensinam aos jovens que a violência não é a maneira com a qual se resolvem problemas, podendo contrabalançar os efeitos dos supostos vícios. Sua posição é a de utilizar os jogos obtendo o máximo de possibilidades para aprender a lidar com situações interativas, diferentes das de sala de aula. O citado autor prossegue com ilustrações de casos de estudo nos quais pais testemunham e relatam situações em que os filhos aprenderam com os jogos, melhoraram a performance na escola, despertaram o gosto pela leitura e pesquisa sobre temas abordados em certos jogos, aumentaram o nível de concentração nas aulas e ampliaram o círculo de amigos, levando uma vida normal e regrada.

Em sua clássica análise de vídeo games, Gee (2003) entende que a oportunidade de se aprender com os jogos é imensamente maior do que aquelas oferecidas por muitas escolas. Por esta razão, autores como Cassell & Jenkins (2000), Selfe & Hawisher (2007) corroboram-no, salientando que professores e pais adotem uma atitude pró-ativa no sentido de aprender a jogar bons jogos, sugeridos por ele, e analisar as implicações dos efeitos das ações virtuais. Como ele mesmo atesta, alguns jogos são repugnantes, a exemplo de *Ethnic Cleansing*. Neste jogo, há uma limpeza étnica com assassinatos de afro-americanos, latinos e judeus. O citado autor acaba por entregar, nas mãos do usuário, a tarefa de decidir que tipo de identidade e atitude assumir diante de jogos potencialmente perigosos ou não, dependendo de quem os joga. Vejamos (op. cit: 152-153):

The same capacity that will allow us to enact new identities and learn to act according to new cultural models can allow us to renew our hate or even learn new models of hate. In the end, who is to decide what identities you or I can enact and whether enacting them will be good or bad thing for us? ...any attempt to stop the flow of

³ Programa popular de entrevistas de televisão americana que leva o nome da apresentadora, Oprah.

⁴ *Grand Theft Auto*, jogo criado por Dave Jones em 1997. Está entre os mais populares, com 65 milhões de cópias vendidas. Das origens do crime organizado, o agente negro precisa roubar e matar, além de proceder às mais violentas aventuras em diferentes cidades.

identity that new technologies allow presents the danger of locking everyone into their most cherished identities, and that has brought us a great deal of ethnic cleansing of its own. I have no solid answers to offer, only the claim that video games have the potential to raise many such questions and issues.

Na visão de Gee, os paradigmas culturais devem ser desafiados por meio de aprendizagem crítica, não deixando de enfatizar, entretanto, que a realidade é deveras complexa para ser descrita precisamente em cada detalhe (op. cit. 146), mas se contradiz quando afirma que:

... learning is set up in such a way that learners come to think consciously and reflectively about some of their cultural models regarding the world, without denigration of their identities, abilities, or social affiliations, and juxtapose them to new models that may conflict with or otherwise relate to them in various ways.

Mesmo que os criadores de jogos sejam professores de hermenêutica crítica, articulando recursos tecnológicos e saberes expandidos, não há como prever que o hiperleitor, por si só, conseguirá transformar seu discurso durante o jogo a ponto de revelar outras perspectivas culturais de grupos ou indivíduos que não estão sendo representados por um determinado jogo. Mais do que isso, parece ser difícil a um hiperleitor sair ileso quando sua cultura e identidade estão sendo estereotipadas e denegridas por grupos hegemônicos que controlam o mercado de produção e distribuição de tais jogos. À guisa de ilustração, no caso de *Ethnic Cleansing*, um latino, judeu ou afro-americano poderia se sentir ofendido ao se deparar com este jogo, percebendo que sua imagem fora construída de forma tendenciosa.

Diante do exposto, qual seria, portanto, o lugar do educador nesse contexto conflituoso? É exatamente disso que o próximo item tratará, ou seja, de uma possível conexão entre as ideologias convencionais transpassadas em inúmeros video games (normalmente centrados na tradição ocidental, em linearidades e positivismo) e a expansão da hermenêutica crítica (RICOEUR, 1978).

3. A HERMENÊUTICA CRÍTICA DE RICOEUR

Uma das alternativas para avançar nos estudos dos video games é a busca por conceitos que possam contribuir, direta e indiretamente, para a formação de uma consciência mais lúcida, dialética e abrangente, baseada em conhecimentos mais apurados, que possam induzir o hiperleitor a uma *ruptura* (RICOEUR, 1978) dos conceitos preexistentes, ou seja, a uma transformação oriunda do processo de análise, interpretação, desconstrução, reconstrução de textos (verbais, não verbais, como imagens sons, animações).

Este mesmo autor proclama a *escola da suspeita*, ou seja, a capacidade de sempre suspeitarmos de interpretações, quaisquer que elas sejam e constantemente

reinterpretar o mundo, por assim dizer. Nesta perspectiva, a presença do significado é uma ilusão, pois o signo seria uma presença numa ausência, por assim dizer; algo no lugar de uma outra coisa e somente existe a partir de uma perspectiva e/ou interpretação. Somos construídos por signos e discursos. A nossa identidade é também contextual. Sendo opaca, a linguagem carrega momentos de sua produção, sua dimensão local, histórica, social, política e ideológica.

Em decorrência, uma filosofia e não apenas teoria da linguagem que sustenta este trabalho, tem como filósofo Ricoeur (1978) que advoga que é sempre pela interpretação que o trabalho da reflexão filosófica ocorre. Ele estabelece uma relação entre a filosofia da linguagem (*hermenêutica* como filosofia) e a ciência da linguagem (semântica como ciência).

A *hermenêutica*, teoria das regras de interpretação, compreende o signo, conforme dito anteriormente, como expressão linguística de duplo sentido, sendo possível ser interpretado por meio de uma *ruptura*, ou seja, uma *ruptura* com conhecimento mais elaborado da filosofia da linguagem. Este exercício da suspeita desmistifica sentidos fixos e nega o desejo de origem, questionando a existência de uma verdade única. Desta forma, a hermenêutica pode nos auxiliar na compreensão do outro, de seus signos em múltiplas culturas e ao mesmo tempo de si mesmo, bem como do ser de um modo geral. Vai além, afirmando que não há análise estrutural sem inteligência *hermenêutica* – transferência de sentido. Em decorrência, a compreensão das estruturas requer o pensar a partir dos *símbolos*.

É no *simbolismo* que a semântica léxica se apresenta como multiplicidade de signos que constitui a ciência linguística. O simbolismo estrutura-se como um efeito de sentido produzido no interior do discurso. A interpretação baseia-se na articulação do linguístico com o não linguístico. Nesta perspectiva, a estrutura do duplo sentido revela ‘a equivocidade do ser, o ser se definindo de múltiplas maneiras’ (RICOEUR, 1978:100).

O *simbolismo* pertence ao *modus operandi* da linguagem e são os lexemas (palavras) que se desenvolvem nas variações contextuais. Dessa forma, o simbolismo adquire expressividade pela heterogeneidade entre o plano do discurso (manifestação) e o da língua (imanência). Portanto, o hermenêuta, neste trabalho, o hiperleitor, explica o símbolo partindo do discurso constitutivamente heterogêneo e não de uma linguística estrutural, uma vez que nenhum ser é uno, com origem em si mesmo. O referido autor concebe a linguagem como dinâmica e maleável, razão pela qual os significados são constantemente reatribuídos pelo seu usuário de forma historicizada. Esta visão de heterogeneidade está indissolivelmente ligada ao discurso socioideológico, pois não há usuário sem ideologia. Discurso este entendido como um evento e interpretação, na qualidade de apropriação, como um *acontecimento*. Nas palavras de Ricoeur (op. cit.76-99):

O texto fala de um mundo possível e de um modo possível de alguém nele se orientar. As dimensões deste mundo são propriamente abertas e descortinadas pelo texto. O discurso é, para a

linguagem escrita, o equivalente da referência ostensiva para a linguagem falada. Vai além da mera função de apontar e mostrar o que já existe e, neste sentido, transcende a função da referência ostensiva, ligada à linguagem falada. Aqui, mostrar é ao mesmo tempo criar um novo modo de ser.

Como vimos no excerto acima, o video game, que é um texto construído por linguagens multimodais, ou seja, no qual imperam imagens, sons, animações e texto escrito, está pronto para ser interpretado de acordo com o repertório cultural do hiperleitor. Este já traz em si uma criticidade como produto de sua cultura. É por meio da capacidade de *suspeitar* dos sentidos, de indagar, de interrogar sobre os significados culturais de um determinado jogo, que sua hermenêutica crítica poderá ser aprofundada. Entretanto, esta tarefa poderá demandar auxílio de um hiperleitor mais experiente, de um livro, de um discurso, enfim, de um momento de *ruptura* dos paradigmas interpretativos convencionais, normalmente centrados em maniqueísmos que nos remetem às dicotomias rígidas, a saber: bom x mal; herói x vilão; morte x vida; e vencer x perder.

Há que ser lembrado, contudo, que não se trata de mera troca de posições entre os dois lados da moeda. É nesse momento que Derrida (1997) nos ensina que o grande risco do hermeneuta é justamente cair no abismo que ele próprio rejeita. Explico: na tentativa de expandir o olhar, o hiperleitor poderá apenas deslocar elementos que estão na margem para o centro e vice-versa, criando a mesma configuração de outrora. A isso, Derrida denomina de *logocentrismo*. O *logocentrismo* nada mais é do que a elaboração de novos opostos binários, como os acima ilustrados.

Vimos, pois, que o trabalho do hiperleitor reside no cuidado a que deverá proceder para não produzir novas simetrias de valores. No caso de alguns video games, o próprio Gee (2003: 123) nos alerta que é necessário enfrentar novos desafios por meio da transferência de conhecimento prévio adquirido de práticas anteriores mesclado com inovação. A seguir, uma análise mais demorada sobre uma ilustração de Gee (2003) vai mostrar, no entanto, que ele próprio acaba por enveredar por trilhas que vem refutando.

4. LUSTRAÇÃO DE COMPLEXIDADE

Após os ataques de Setembro 11⁵, uma série de video games mostrando soldados americanos matando árabes e muçulmanos foi lançada na Internet. Em resposta a isso, designers sírios criaram o jogo *Under Ash*, no qual o herói é um jovem palestino, Ahmed, que atira pedras contra soldados israelenses e colonizadores. Estes últimos, vistos como tropas de frente na ocupação do exército e, portanto, agentes considerados não civis (GEE, 2003: 148-167).

⁵ Ataques aéreos às torres gêmeas, World Trade Center, em Nova Iorque, causando sua destruição total, em 11 de setembro de 2001.

Inicialmente, neste jogo, Ahmed tem como destino alcançar a mesquita de Al-Aqsa derrotando ou evitando soldados e colonizadores israelenses ao longo do trajeto. Estando na mesquita, Ahmed presta serviços aos palestinos feridos, providencia armas e expulsa soldados israelitas. Há vários episódios no jogo, dentre eles um no qual o protagonista se infiltra em um povoado judeu como guerrilheiro nas imediações do sudeste do Líbano para, novamente, combater aqueles que não são considerados *civis*, de sua perspectiva cultural.

Segundo Gee (2003: 148-149), o gerente da empresa que produziu tal jogo, Adnan Salim, alegou que o propósito teria sido chamar a atenção do mundo para um apelo à paz, embora o jogo fosse classificado como violento, tanto quanto a série americana. Havia inclusive um site em seu nome, no qual ele clamava desta forma (Gee, op.cit: 149):

Such is the philosophy of Under Ash. The Idea on which was based on repulses, violence, injustice, discrimination and murder, and calls for peace, justice and equality among people.

Para Gee (op. cit.), o fato de um hiperleitor adotar a identidade projetiva⁶, atuando como Ahmed, não significa que faria o mesmo na vida “real”, ou seja, sair matando soldados e colonizadores israelenses. Tal recurso teria a função de auxiliá-lo na compreensão do que é viver em outra cultura, com diferentes valores e práticas sociais. O autor prossegue dizendo que se recursos técnicos permitissem que jogássemos o jogo de ambas as perspectivas, por meio da adoção da identidade projetiva, acharíamos tudo muito mais complexo que outrora, e nos sentiríamos mais relutantes em promover guerras e mortes para qualquer um dos lados. Por outro lado, o mesmo autor entende que seria improvável que um israelita ou palestino que tivesse perdido um ente em meio a essa violência demonstrasse predisposição para assumir diferentes identidades nesse jogo e acaba por indagar sobre quem decide sobre esta escolha. Ele atesta que haveria uma outra opção, ou seja, de sermos nós mesmos, e, neste caso, a violência poderia ser inevitável. Por fim, conclui que jogos desse cunho têm o potencial de oferecer oportunidades para assumirmos diferentes posições em diferentes paradigmas culturais.

Embora Gee (op. cit.) enfatize que os significados são situados num determinado contexto (GEE, 2004), é de suma importância esclarecer que, mesmo dentro de um contexto sócio-histórico, político e econômico, os hiperleitores interpretam e agem de forma totalmente diferente uns dos outros. Querendo ou não, somos constitutivamente heterogêneos; nossas identidades são múltiplas e dinâmicas o tempo todo (antes, durante e após o jogo). Tendo em vista que nenhuma cultura é homogênea, sendo impossível permanecer historicamente intacta, o contrário também não é verdade, pois os novos letramentos, via novas tecnologias, nunca são reprodu-

⁶ Esse conceito se refere à projeção de valores e desejos de um determinado indivíduo a um personagem da narrativa virtual do jogo.

zidos na íntegra e de forma homogênea. É Prinsloo (2005) quem nos lembra que os novos letramentos funcionam como artefatos e como signos que estão permeados por relações locais, já influenciados por amplas e complexas questões de poder, status, acesso aos recursos e mobilidade social.

Retomando o contexto do jogo intitulado *Under Ash*, Gee (2003) parece não atentar para o fato de que haveria diferentes hermenêuticas críticas praticadas mesmo entre os israelitas, mesmo entre a comunidade de palestinos, sugerindo, assim, uma espécie de universalização de significados. As singularidades do contexto local do hiperleitor influenciarão suas lentes e, portanto, suas construções de significado e ações diante da tela do computador. Os sentidos não funcionam como condutores, transferindo pensamentos já formulados de um hiperleitor para a mente de outro. Eis porque a comunicação não é sequer arreada aos processos sociais e às relações de poder.

Apoiando-se nesse raciocínio, percebe-se que o processo hermenêutico crítico extrapola a noção de que num certo local há uma determinada cultura e, portanto, uma determinada interpretação; acolá, uma outra cultura e uma outra interpretação e, assim, sucessivamente. Segundo Ricoeur (1978), o processo é sempre contextualizado, transcultural, complexo, híbrido e dinâmico, isto é, já aponta para novas construções de identidades, quando o hiperleitor assim o fizer. Analogamente, tais identidades são dinâmicas e atravessadas por incessantes contradições.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos que os video games têm gerado polêmicas quanto ao seu uso e implicações na sociedade digital. Não é de espantar que a velocidade com que as produções midiáticas operam, cause preocupações tanto naqueles que criticam, como nos que encorajam o consumo e uso de tais jogos. De fato, como todo artefato cultural, como imprensa, rádio, televisão, telefone celular, o vídeo game pode constituir uma ferramenta útil para promover a expansão da capacidade crítico-interpretativa do hiperleitor em ambientes não somente educativos.

Constata-se que as transformações advindas do uso do computador, como os video games, apontam para novas formas de aprendizagem mais interativa em que o hiperleitor, diferentemente de outrora, cria e recria sentidos, como coautor de textos multimodais, obtendo os resultados de suas ações na tela em frações de segundo, respeitadas as limitações tecnológicas. Isso, diga-se de passagem, seria impossível em outros meios.

Para que a *hermenêutica crítica* seja desenvolvida, entretanto, a habilidade técnica não basta. Necessário será proceder a uma *ruptura* (RICOEUR, 1978), traduzida como intervenção pedagógica, no afã de constantemente desconstruir e reconstruir novos significados culturais levando-se em consideração as especificidades contextuais de cada lugar.

Este trabalho procurou demonstrar que, conquanto Gee (2004) afirma

que as aprendizagens são situadas, contextualizadas, ao menos em sua análise sobre *Under Ash*, no final das contas ele se contradiz. Isto porque acaba revelando um pano de fundo universalizante e homogêneo que pode prejudicar, por assim dizer, membros dos dois lados: israelita e palestino. Poderá haver diferenças específicas nas identificações da cada membro das duas comunidades, de forma que não se reconheçam em tal jogo. Lembremos o que nos ensina Derrida (1997), que não se trata apenas de uma troca de posições. Vale ressaltar ainda que os resquícios da tradução cultural ocidental, na qual o próprio Gee (op. cit.) se insere, reveste sua visão de mundo, fazendo com que este carregue influências de comunidades que têm acesso direto às máquinas e, portanto, de um poder aquisitivo que poderá ser muito diferente daquele de outros grupos sociais.

Em propostas pedagógicas, é preciso ter em mente que, quando questões sociais, ideológicas, políticas e econômicas de um determinado local são apagadas, corre-se o risco de fazer emergir uma hermenêutica meramente técnica e não necessariamente crítica, pois, na hermenêutica crítica, valores locais é que são atribuídos à tecnologia, aos video games.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASELL, J. & JENKINS, H. (eds.). **From Barbie to Mortal Combat. Gender and computer games.** Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 2000.

DERRIDA, J. **Of Grammatology.** Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2003.

_____. **Situated language and learning. A critique of traditional schooling.** London, New York: Routledge, 2004.

LANKSHEAR, C. & KNOBEL, M. **New literacies. Changing knowledge and classroom learning.** UK: Open University, 2005.

MONTE MÓR, W. M. Linguagem digital e interpretação: perspectivas epistemológicas. In: **Trabalhos em linguística aplicada.** Campinas: IEL, Unicamp, v. 46, n. 1, p. 1-138, 2007.

PRENSKY, M. With a foreword and contributions by James Paul Gee, Ph.D. **“Don’t bother Me Mom – I’m learning! How computer and video games are preparing your kids for twenty-first century success – and how you can help!”** Minnesota: Paragon House, 2006.

PRINSLOO, M. 2005. **The new literacies as placed resources.** Perspectives in

education. Disponível em: <<http://web.uct.ac.za/depts/educate/download/05thenewliteracies.pdf>>. Acesso em: 18 out. 2007.

RICOEUR, Paul. **O conflito das interpretações: ensaios de hermenêutica**. Rio de Janeiro: Imago, 1978.

SELFE, C. L. & HAWISHER, G. E. **Foreword by James Paul Gee. Gaming lives in the twenty-first century**. New York: Palgrave Macmillan, 2007.