

OS SIGNIFICADOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA JOVENS DE UMA ESCOLA TÉCNICA DE CAMPINAS – SP

Carlos Avelar Martins de Souza¹

Júlia Martins e Melo²

Wesley Marques da Silva³

Cinthia Lopes da Silva⁴

RESUMO: Este artigo tem como objetivo identificar e analisar os significados dos jogos eletrônicos para jovens de uma escola técnica de Campinas-SP. Os jogos eletrônicos fazem parte das atividades de lazer de muitos jovens na sociedade atual, mas muitas vezes os profissionais que atuam nas áreas tecnológicas, produzindo tais jogos, desconhecem os elementos culturais que mobilizam o interesse da população jovem nesses produtos. Foi realizada pesquisa bibliográfica e de campo, caracterizando este estudo como qualitativo. A técnica utilizada na pesquisa de campo foi a entrevista semiestruturada. Os jogos eletrônicos são uma forma de compensação das atividades de obrigação, além de possibilitarem experiências diversas e impossíveis ao real aos jovens, houve também a relação entre os jogos eletrônicos e a vida. Este trabalho contribui com o campo do lazer, no sentido dos profissionais do lazer e dos que trabalham com a construção de jogos eletrônicos terem acesso aos interesses e significados que os jovens atribuem aos *games*.

Palavras-chave: Atividades de Lazer. Jogos de Vídeo. Cultura.

THE MEANINGS OF VIDEO GAMES TO YOUNG PEOPLE IN A TECHNICAL SCHOOL IN CAMPINAS-SP

ABSTRACT: This article aims to identify and analyze the meanings of video games to young people in a technical school in Campinas-SP. Video games are part of the leisure activities of many young people in current society, but often the professionals working in technological fields, producing such games, unaware cultural elements that mobilize the interest of young people in these products. Bibliographical and field research was conducted, characterizing this as a qualitative study. The technique used in the field research was a semi-structured interview. Video games are a form of compensation for the obligation of activities, and make possible different and impossible experiences to real young people, there was also the relationship between video games and life. This work contributes to the leisure field, in the sense of professional leisure and working with the construction of electronic games have access to the interests and meanings young people assign to games.

Keywords: Leisure activities. Video Games. Culture.

¹ Colégio Técnico de Campinas da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. Email: carlos.amds@gmail.com

² Colégio Técnico de Campinas da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. Email: juh.m.m@hotmail.com

³ Universidade Metodista de Piracicaba - UNIMEP. Email: wesleymarques1985@bol.com.br

⁴ Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade Metodista de Piracicaba - Unimep. Professora do Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano. Email: cinthiasilva@uol.com.br

LOS SIGNIFICADOS DEL JUEGOS ELECTRÓNICOS PARA JÓVENES DE UNA ESCUELA TÉCNICA DE CAMPINAS - SP

RESUMEN: Este artículo tiene como objetivo identificar e analizar los significados del juegos eletrónicos para jóvenes de una escuela técnica de Campinas-SP. Los juegos eletrónicos son parte de las actividades de ocio de muchos jóvenes en sociedad corriente, pero muchas veces los profesionales que actúan en zonas tecnológicas, produciendo tales juegos, desconocen los elementos culturales que movilizan el interés de la población joven en esos productos. Fue hecha investigación bibliográfica y de campo, caracterizando este estudio como cualitativo. La técnica utilizada en el campo fue la entrevista semiestructurada. Los videojuegos son una forma de compensación de las actividades de obligación, además de hacer posibles experiencias diversas e imposibles del real a los jóvenes, también hubo una relación entre los videojuegos y la vida. Este trabajo contribuye al campo del ocio, en sentido del profesionales del ocio y los que trabajan con los juegos eletrónicos tener acceso a los intereses y significados que los jóvenes atribuyen a los *games*.

Palabras-clave: Actividades Recreativas. Juegos de Vídeo. Cultura.

Introdução

Este trabalho tem como objetivo identificar e analisar os significados dos jogos eletrônicos para jovens de uma escola de Ensino Médio Técnico de Campinas. Os jogos eletrônicos fazem parte das atividades de lazer de muitos jovens na sociedade atual, mas muitas vezes os profissionais que atuam nas áreas tecnológicas, produzindo tais jogos, desconhecem os elementos culturais que mobilizam o interesse da população jovem nesses produtos. Salienta-se que tal interesse pode ocorrer por alguns fatores, tais como: pela possibilidade de vivência do conteúdo físico-esportivo do lazer, pelo fator da experiência virtual, pela possibilidade de encontro com os amigos, dentre outros.

A seguir será apresentada a pesquisa bibliográfica realizada acerca do tema jogos eletrônicos e juventude e lazer e cultura. Essa discussão é base para a fase da análise dos dados coletados na pesquisa de campo, pois apresenta elementos teóricos relacionados aos jogos eletrônicos como uma prática do lazer de jovens da atualidade, sendo esta uma produção cultural dos mesmos.

Fundamentação teórica

Jogos eletrônicos e juventude

A expansão tecnológica proporcionou uma mudança social, profissional e cultural na contemporaneidade, esse novo momento histórico marcado pelas relações no espaço virtual é tratado por Castells (2002) como o fenômeno da “sociedade em rede”, caracterizada pelo processo de relações estabelecidas por meio da informação e do

processamento e geração de conhecimentos. A sociedade em rede é analisada por Lévy (1996) por meio do termo “*cibercultura*”, onde, segundo o autor, na cultura cibernética os seres passam a apresentar uma nova dinâmica de interação, pautada em nova relação espaço-tempo.

Esse ciberespaço surgiu como uma forma de interesse militar e somente atingiu o âmbito social em 1960, sendo um espaço marcado pela congregação de diversos grupos de rede. Entre os principais, compreendem-se o computador, as pessoas e as informações, formando uma cultura de vivências, encontros e interações, sem a necessidade da presença física. Segundo Fraga e Silva (2010, p. 3):

A partir do momento que foi disponibilizada para a sociedade, deixa de ser ferramenta destinada apenas para a segurança e passa a ser utilizada para vários fins, de acordo com cada interesse, tornando assim um caminho de interação entre pessoas no mundo virtual

Vários são os fatores que podem motivar os jovens ao acesso a internet. Pode ser para fins de estudo (pesquisas diversas) e trabalho ou por lazer (socialização, baixar e/ou ouvir músicas ou jogar – jogos individuais ou coletivos). O acesso à internet vem crescendo exponencialmente. No Brasil, segundo o IBGE em pesquisa de 2011, o acesso à internet cresceu 143,8% entre 2005 e 2011, entre a população acima de 10 anos. Apesar dessa disparada, até então 53,5% dos brasileiros ainda não utilizavam a rede. Um fator interessante está diretamente relacionado a idade destes usuários: os jovens são os que mais acessam a internet. Os maiores percentuais foram dos grupos com idade de 15 a 17 anos (74,1%) e de 18 ou 19 anos (71,8%), exatamente o público-alvo deste trabalho em questão.

Outra pesquisa direcionada a verificar a utilização da internet como ferramenta para *games*, realizada pela *Entertainment Software Association* (ESA), denominada *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry* (2006), constatou que 69% dos americanos jogam *games* e a idade média é de 33 anos. No Brasil, também a faixa de idade dos aficionados em *games* é em torno de 18 a 44 anos (dados da agência de propaganda *Salles Chemistr*).

A especialização de jovens em *games* pode se dar pelo fator social de se sentir igual a seus pares – a questão da “aceitação”, tão importante nesta fase da vida - fazer parte de um grupo -, daí, talvez, o sucesso das “comunidades virtuais”, que agrupam pessoas com interesses em comum.

Conforme matéria publicada na revista “Inovação Uniemp”, de Falco (2007), os jogos eletrônicos de hoje servem para educação, treinamento de profissionais das mais diversas áreas, desde aviação, medicina até negócios, assim como meio de divulgação de marcas. Tais jogos são elementos da cultura e também meios interativos com os quais o usuário constrói hipóteses, resolve problemas, desenvolve estratégias, aprende regras,

simula o real. Ou seja, o *game* deixou de ser apenas brincadeira de criança.

Segundo Falco (2007), o mercado norte-americano de *games* é o maior do planeta, com um faturamento em torno de US\$ 26 bilhões. Com tais dimensões econômicas, estimula inovações tecnológicas, gera empregos e movimenta, inclusive, outras indústrias como a de educação. O mesmo movimento já é observado no Brasil, apesar das empresas serem ainda incipientes na área, já existem mais de 25 instituições que oferecem opções de cursos, segundo dados da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).

Os cursos profissionalizantes preparam desenvolvedores, artistas e designers de diferentes tipos de jogos, para atuar no mercado de animação, design, artes plásticas e informática. Eles aprendem, também, a utilizar tecnologias para a interatividade, técnicas que são cada vez mais utilizadas nos meios como internet, celular e agora na TV digital. Existem mais de 55 empresas desenvolvedoras de jogos no país, empregando, em média, 15 pessoas cada. É esse contexto que incentiva a criação de cursos de *games* e das instituições de ensino voltadas para a área, além de pesquisas para o desenvolvimento de novas tecnologias.

Em um trabalho intitulado “A (Ciber)Cultura Corporal No Contexto Da Rede: Uma Leitura Sobre Os Jogos Eletrônicos Do Século XXI”, Cruz Junior e Silva (2011) citam a revista *Veja* que discute a questão dos jogos eletrônicos em matéria especial e apresenta algumas histórias verídicas, dentre as quais a do lixeiro Antonio Paulino, cujo interesse por esse meio de existência surge em virtude da oportunidade de expandir sua rede de relacionamentos e manter contato com indivíduos de diferentes origens de maneira democrática, visto que, nos limites do jogo, não há restrição quanto à classe social, à religião, ao grau de instrução, à geração, ao gênero ou à raça.

Cruz Junior e Silva (2011, p. 101) concluem:

Assim, o jogo eletrônico do século XXI, mediado ciberneticamente, deixou de ser somente um sinônimo de distração, que tem o lazer como finalidade legitimadora única, tornando-se verdadeiras formas alternativas de viver em sociedade, que, por sua vez, atraem pelas promessas de viver o impossível, o excêntrico e o (in)imaginado. É inegável que esses artefatos culturais, assim como outras mídias, estão repletos de valores, práticas e mensagens que perspectivam, por intermédio da insinuação de que corpo é lugar de incompletude/imperfeição, promover a sua mercantilização.

Antes da disseminação dos jogos eletrônicos pela internet, o jovem sempre demonstrou interesse em jogos, de um modo geral, seja pelo simples entretenimento ou por competitividade. Jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos com bola, jogos regidos por regras pré-estabelecidas ou não, sempre fizeram parte da vida dos jovens,

propiciando desenvolvimento de diversas capacidades cognitivas, afetivas e sociais dos mesmos.

Atualmente os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano da maioria dos jovens brasileiros e pelo mundo afora. O acesso tornou-se ainda mais fácil e rápido com o advento dos telefones móveis mais acessíveis e cada vez mais tecnológicos. Kishimoto (1998) afirma que o jogo possui duas funções: a lúdica, uma vez que propicia diversão, e a educativa, já que leva o “jogador” a ampliar seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Os *games* podem trazer contribuições para o desenvolvimento de aprendizagem na educação de crianças e jovens estudantes. Segundo Gros (1998), a utilização de *games* permite o desenvolvimento das capacidades de retenção de informações e o estímulo à criatividade. Também desencadeia o planejamento de situações, a formulação de hipóteses e a experimentação, além de obrigar a tomada de decisões e a consequente confirmação ou invalidação das hipóteses criadas pelo jogador, à medida que o jogo se desenvolve.

Não há como negar as inúmeras habilidades que podem ser desenvolvidas por meio de jogos: agilidade, criatividade, raciocínio lógico, memória, concentração, pensamento estratégico, dentre outras, mesmo naqueles criticados sob a alegação de que podem contribuir para o desenvolvimento de personalidades violentas, além de provocar o “vício” e ocupar em excesso o tempo dos jogadores.

É importante que se tenha a preocupação, pais, educadores e sociedade de um modo geral, em reduzir os impactos negativos dos jogos eletrônicos e aperfeiçoar suas contribuições positivas para a formação do ser humano. Para Faria (2006), é preciso que aprendamos a utilizar os jogos eletrônicos com senso crítico, aproveitando-os em função de processos educativos. Por isso, o grande desafio deste trabalho é identificar e analisar os significados dos jogos eletrônicos para jovens que cursam o ensino técnico em uma escola da cidade de Campinas-SP.

A seguir serão apresentados alguns dos jogos eletrônicos que tiveram uma ampla circulação e difusão no Brasil no ano de 2014:

Battlefield 4 – Um jogo competitivo de tiro em primeira pessoa (é possível acompanhar o que o personagem está vendo) que inclui vários veículos dirigíveis, como carros, tanques de guerra, aviões, helicópteros etc. O jogo é um simulador, tem gráficos realísticos e cenários grandes e destrutivos.

Call of Duty Black Ops 2 – Um jogo competitivo de tiro em primeira pessoa que inclui muitas habilidades especiais além das armas comuns. O jogo não tem foco em ser realista, mas em ser competitivo (depende da habilidade do jogador e não do seu nível) e divertido. O jogo tem como característica um estilo mais rápido, tem gráficos realistas e muitos mapas onde se pode enfrentar os jogadores no modo multijogador *online*.

Assassin's Creed 4 – Um jogo de mundo aberto (é possível viajar a qualquer parte do mapa do jogo praticamente a qualquer hora), em terceira pessoa (é possível ver

o personagem de fora), no qual o jogador toma o papel de um pirata no caribe em 1715 e enfrenta com ele várias missões, como destruir barcos ingleses, libertar escravos, assassinar alvos etc. Um dos grandes atrativos do jogo é a possibilidade de dirigir embarcações grandes, além de poder escalar casas, prédios e árvores do cenário. O jogo tem gráficos realistas e permite a interação com figuras históricas como o pirata Barba Negra.

Dark Souls 2 – É um RPG (*Role-playing game*, é um jogo no qual se deve subir de nível e melhorar suas habilidades), em terceira pessoa, conhecido por sua grande dificuldade. O jogo se passa em um mundo épico, cheio de criaturas místicas e monstros, no qual o jogador deve explorar para completar alguns objetivos.

GTA V (Grand Theft Auto 5) – Um jogo de mundo aberto, em terceira pessoa, em que o jogador assume o papel de três criminosos que durante o jogo fazem vários roubos e missões mirabolantes por dinheiro. O jogo tem muitas opções de veículos, desde carros até caças do exército, há também várias atividades além das missões principais, que vão desde ioga até pular de paraquedas de uma montanha.

Wolfenstein The New Order – Um jogo de tiro, em primeira pessoa, que conta a história como se os nazistas tivessem vencido a guerra. O jogador toma o papel de um soldado que há muito tempo esteve hospitalizado e um dia, enquanto o hospital é atacado pelos nazistas, volta a lutar para acabar com esse sistema. É um jogo de ação com gráficos realistas.

Watch Dogs – Um jogo de mundo aberto, em terceira pessoa, no qual se assume o papel de um hacker que conseguiu entrar no sistema que controla a cidade. O jogo se passa em Chicago e nele é possível abrir e fechar semáforos e portões, ver câmeras de segurança, desligar a eletricidade da cidade inteira apenas com o celular do personagem. O jogo tem gráficos realistas e é possível dirigir carros, motos e barcos.

League Of Legends (LoL) – É um MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Um jogo multijogador competitivo em que deve-se destruir a torre do time adversário, com gráficos estilizados e muitos personagens jogáveis. Atualmente, é um dos jogos mais jogados do mundo.

Counter Strike Global Offensive – É um jogo de tiro competitivo, em primeira pessoa, em que um time deve colocar uma bomba e não pode deixar que o outro time desarme a bomba, ganha o time que eliminar todos os jogadores do outro ou o que completar seu objetivo primeiro. Esse jogo tem gráficos razoáveis para praticamente qualquer computador conseguir executá-lo sem travar, assim aumentando seu público alvo.

Payday 2 – É um jogo de tiro, em primeira pessoa, no qual o jogador assume o papel de um ladrão que trabalha em equipe com outros três jogadores para completar um roubo. Cada um dos jogadores tem acesso a algum tipo de arma e de equipamento crucial para a missão, obrigando assim, os jogadores a trabalharem em equipe.

Far Cry 3 – É um jogo de tiro, em primeira pessoa, de mundo aberto com

elementos de RPG, no qual o jogador assume o papel de um jovem que saiu de férias com alguns amigos, mas durante a viagem eles acabam capturados por piratas, e agora o personagem principal deve resgatar seus amigos. O jogo se passa em uma ilha cheia de piratas, animais selvagens e várias ruínas a explorar, há também vários veículos, como quadriciclos, asas-delta, carros, etc.

World Of Warcraft (WoW) – É um jogo MMO (*Multijogador Massivo Online*) de RPG, em que há um mundo grande do qual o jogador pode explorar, esse mundo está repleto de personagens controlados por computador, os quais o jogador deve interagir, pegando missões com eles ou os eliminando, no intuito de ganhar níveis. A proposta do jogo é que o jogador complete seus objetivos com a ajuda de outras pessoas, se unindo para matar inimigos muito fortes, por exemplo. É outro dos jogos mais jogados do mundo.

Starcraft 2 – É um jogo de estratégia multijogador competitivo *online* no qual dois jogadores tentam destruir a torre do adversário antes que ele destrua a sua, e para isso ele administra seus recursos para criar mais soldados para destruir a torre do adversário e defesas para proteger sua torre.

No próximo tópico faremos apontamentos sobre a discussão do lazer a partir de um referencial cultural, o que poderá nos dar pistas para a compreensão dos significados atribuídos aos jogos eletrônicos por jovens de uma escola técnica de Campinas-SP.

Lazer e Cultura

Para o senso comum o lazer é frequentemente associado a atividades como assistir shows, jogar, ir ao teatro, cinema e também ao descanso. Sendo frequentemente a este último atribuído um sentido pejorativo, devido ao “valor enobrecedor” que é dado ao trabalho em nossa sociedade. Não queremos nos colocar também em posição contra o trabalho e seus valores, o que se pretende discutir é que lazer e trabalho são direitos sociais e estão emaranhados em um conjunto de significados no nosso meio social.

A discussão sobre lazer é fundamental para que tenhamos como base referências para a compreensão dos significados dos jogos eletrônicos para estudantes de uma escola técnica do interior de São Paulo. Jogar, tendo como finalidade o lazer pode ser uma das justificativas iniciais para o acesso dos estudantes a tais jogos. Os jovens podem não estar somente se divertindo ao jogar, mas também se desenvolvendo pessoalmente e, ao longo da vida, essa atividade poderá ter outras implicações – os jogos eletrônicos podem se tornar uma opção profissional ou contribuir para a inserção social do jogador.

Ao compreender os jogos eletrônicos como parte das atividades e práticas de lazer, temos como base o conceito de que lazer é: “a cultura – compreendida no seu sentido mais amplo – vivenciada (praticada ou fruída) no ‘tempo disponível’. O importante, como traço definidor, é o caráter ‘desinteressado’ dessa vivência. (...)” (MARCELLINO, 1996, p.31). O autor opta pelo uso do termo “tempo disponível” ao invés de “tempo livre”, já que na sociedade de consumo a liberdade ainda é utópica. Em seu conceito de lazer, o

autor tem como base a cultura que, por sua vez, tem origem nos estudos antropológicos, em que a questão simbólica e de construção de significados fica em evidência.

Ao analisar o lazer, Marcellino (1996, p.7 e 13) cita que:

O termo lazer ainda 'é carregado de preconceitos, motivados por um pretensu caráter supérfluo das atividades de lazer'. [...] grande parte da população ainda associa o lazer às atividades recreativas, ou a eventos de massa. Essa tendência é reforçada pelos meios de comunicação [...] e também pelos órgãos públicos: Departamento de Esporte e Lazer, Secretaria de Cultura e Lazer, Turismo e Lazer, etc. O autor conclui que: Tudo isso contribui para que se acabe tendo uma visão parcial e limitada das atividades de lazer, restringindo o seu âmbito e dificultando o seu entendimento [...] o entendimento do lazer de maneira isolada, sem considerar as mútuas influências das outras esferas da vida social, pode provocar uma série de equívocos. Um deles manifesta-se na valorização unilateral das atividades de lazer, que não leva em conta uma série de riscos, como as possibilidades de sua utilização como fuga, fonte de alienação e simples consumo. Creio que considerar apenas uma esfera da atividade humana é entender o homem de maneira parcial.

Para uma melhor compreensão do lazer é fundamental esclarecer que se trata de um fenômeno social originário das sociedades industriais e seus conteúdos ou interesses mais aceitos no meio acadêmico são, de acordo com Marcellino (1996): artísticos, físico esportivos, manuais, intelectuais, sociais e turístico. O conteúdo artístico abrange atividades na área das artes, como o cinema, teatro, apresentações artísticas em geral. O conteúdo físico esportivo está relacionado às manifestações corporais como esportes, danças, lutas etc. O conteúdo manual inclui atividades que têm o predomínio das habilidades manuais, tais como: tricô, jardinagem, bricolagem. O conteúdo intelectual se trata de atividades que se relacionam com a busca por conhecimento e o desenvolvimento intelectual, como a leitura, a resolução de uma palavra cruzada ou Sudoku, realização de um curso. O conteúdo social abrange atividades que tenham como foco a sociabilidade (reuniões em torno de interesses comuns, ir a festas, dentre outras). O conteúdo turístico está relacionado a viagens com a finalidade de lazer ou conhecer os espaços e equipamentos de lazer da própria cidade em que se vive.

A autora Schwartz (2003) entende o virtual (atividades realizadas em ambientes virtuais, como jogar um jogo virtual, conversar com alguém por uma rede social etc.) como sendo o sétimo conteúdo do lazer, sendo propício às mudanças no comportamento e nas atitudes das pessoas. No entanto, esse tema é polêmico no meio acadêmico, sendo que autores como Fraga e Silva (2010), que têm como base Lévy (1996), entendem o virtual como um espaço, sendo possível pelo mesmo o acesso aos

diferentes conteúdos do lazer mencionados anteriormente.

A utilização do ambiente virtual e dos *games* como novo espaço de lazer é irreversível, nos últimos anos tem surgido várias atividades profissionais, como a prática do desenvolvedor de jogos e até jogadores profissionais, com direito a salários bons, benefícios e jornada de trabalho definida. Na Coréia do Sul, por exemplo, os campeonatos de *Starcraft 2* tem a mesma importância nacional que o futebol no Brasil.

As atividades recreativas tradicionais e manifestações folclóricas passam a disputar lugar ou podem ser substituídas pelo computador, a televisão e os jogos eletrônicos, principalmente nas grandes cidades. A redução das áreas livres para lazer nas grandes cidades, o isolamento das crianças dentro de casa (devido à violência crescente), a invasão dos brinquedos industrializados mais acessíveis e a popularização dos equipamentos de informática contribuem para isso. Perrotti (1982, p.25), analisando a substituição da cultura das crianças (como processo e produto criados por elas, e que necessita de espaço), pelos produtos da indústria cultural dirigidos a elas, como forma de compensação e lucro, afirma que:

Aquilo que lhe era vital foi sendo, pouco a pouco, tomado: o quintal, a rua, o jardim, a praça, a várzea, o espaço-livre. E essa tomada do real tenta-se compensar com o simbólico. É nesse sentido, pois, que ao roubo do espaço, ao bloqueio do lúdico, oferece-se à criança, como substituição, a possibilidade de ela viver através de produtos culturais aquilo que lhe é negado no real. Isso significa que não se pode roubar das crianças o espaço, oferecendo-lhes em troca produção cultural feita por terceiros, tal perda não é substituível por nenhum tipo de produção cultural, por melhor que esta seja.

A produção da cultura pela criança requer tempo e espaço, o saudosismo em se revitalizar, preservar, conservar brinquedos, jogos e brincadeiras, torna-se uma necessidade em um mundo mercantil onde a criança tem se tornado consumidora de mercadorias. Nesse sentido, como podemos pensar os jogos eletrônicos, sendo estes elementos da cultura, de opção de atividade de lazer para seu praticante? Quais os significados que estudantes de uma escola de ensino técnico atribuem aos jogos eletrônicos?

Metodologia

Neste trabalho foi realizada uma pesquisa voltada para a identificação e análise dos significados atribuídos aos jogos eletrônicos por jovens de uma escola de Ensino Médio técnico de Campinas-SP. Trata-se de um estudo eminentemente qualitativo. Segundo Minayo (1994, p.22), esse tipo de pesquisa trabalha com o “(...) universo de

significados, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica e de campo. A primeira fase constituiu-se de pesquisa bibliográfica, caracterizada por elencar os conhecimentos científicos produzidos por autores, de um determinado tema, onde o pesquisador se baseia em trabalhos já realizados por outros autores. Nesse sentido busca-se um maior aprofundamento sobre a situação atual da problemática pesquisada, e uma interação a respeito das investigações já realizadas sobre o assunto. Severino (2007) define como sendo:

Aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses, etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. (p. 122).

Para realização deste levantamento, foram realizadas as análises textual, temática e interpretativa. Severino (2007) as definiu como:

- Análise textual, que consistiu em buscar informações a respeito do autor do texto e verificar o vocabulário, entre outros itens, com a possibilidade de apresentar uma esquematização do texto, a fim de propiciar uma visão de conjunto da unidade;
- Análise temática que procurou ouvir o autor e apreender, sem intervir, fazendo ao texto uma série de perguntas, sendo que as respostas forneceram o conteúdo da mensagem;
- Análise interpretativa, objetivando a compreensão das ideias do autor, através de uma leitura analítica, que possibilitou o amadurecimento intelectual.

O material teórico foi selecionado a partir de levantamento nos Sistemas de Bibliotecas da UNIMEP, da UNICAMP, do Google acadêmico e de revistas especializadas nas áreas do Lazer, Educação e Educação Física. As revistas investigadas foram: Revista Licere, Revista especial de Educação Física e Revista Inovação Uniemp. O levantamento bibliográfico foi realizado a partir das palavras-chave: lazer, jogos eletrônicos, jovens, Ensino Médio técnico, cultura. Para a busca foi considerada a combinação entre as palavras-chave entre si. Para a realização do levantamento foram consultados livros e periódicos.

O retorno que obtivemos com a busca do material possibilitou a divisão da pesquisa bibliográfica em duas partes 1) jogos eletrônicos e juventude e 2) lazer e cultura. Não encontramos material bibliográfico específico do Ensino Médio técnico combinado com as demais palavras-chave. Atribuímos a isso o fato de ocorrerem poucas pesquisas voltadas ao lazer e jogos eletrônicos nessa instância de ensino.

A segunda fase da investigação foi a pesquisa de campo propriamente dita. Tivemos como finalidade a identificação e análise dos significados atribuídos aos jogos eletrônicos por jovens do Colégio Técnico de Campinas (COTUCA) da Universidade Estadual de Campinas, localizado na cidade de Campinas-SP. A escolha por alunos dessa instituição deve-se ao fato de se tratar de uma escola pública do estado de São Paulo que oferece cursos de Ensino Médio técnico como Informática, Mecatrônica e Eletroeletrônica, que poderia ter jovens adeptos aos jogos eletrônicos, público alvo da pesquisa.

Consideramos participantes da pesquisa os sujeitos que estão no último ano do curso de Informática, pelo fato de terem maior experiência de vida e supostamente maior experiência com os jogos eletrônicos. Um segundo critério foi contatar rapazes e moças, assim poderíamos identificar possíveis diferenças entre esses dois grupos de participantes, considerando o fator gênero. O número de entrevistados em ambos os grupos foi definido por saturação de dados (repetição de dados). O número mínimo que consideramos foram dez alunos, atendendo aos requisitos do comitê de ética em pesquisa, sendo cinco rapazes e cinco moças.

O parâmetro utilizado para a seleção de entrevistados por saturação de dados é algo comum em pesquisas das Ciências Humanas, para esse critério tivemos como base Duarte (2002) e consideramos como dado suficiente para a pesquisa repetições em torno de três respostas semelhantes para um número de cinco entrevistados. A opção pelo número mínimo de dez entrevistados (incluindo moças e rapazes) deve-se ao fato do Comitê de Ética em pesquisa pedir um número mínimo de entrevistados para qualquer tipo de pesquisa que seja realizada. Há ainda que se considerar que, em geral, pesquisas desse tipo não têm um número elevado de entrevistados, já que como estamos investigando as representações sociais, os entrevistados vivem em um mesmo contexto cultural e compartilham dos significados que circulam nesse contexto, neste caso, em relação aos jogos eletrônicos.

A pesquisa de campo foi realizada pela técnica de entrevista semi-estruturada. Fizemos inicialmente o convite para todos os alunos do último ano dos cursos de Informática, Mecatrônica e Eletroeletrônica para a participação na pesquisa, pedimos a um dos professores que estava ministrando a disciplina para nos dar alguns minutos da aula para fazer o convite. Além disso, também encaminhamos um email, fazendo o convite para a participação a todos os alunos. Para os estudantes que concordaram em participar marcamos um dia e horário para esclarecimentos da pesquisa e agendamento das entrevistas.

As entrevistas semi-estruturadas são procedimentos considerados por Triviños (1987) como um dos principais meios na pesquisa qualitativa em Ciências Humanas. Essas entrevistas baseiam-se em questionários básicos que permitem ao informante seguir espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências.

O roteiro de entrevista foi:

- 1 – Histórico sobre os jogos eletrônicos;
- 2 – Conceito de lazer;
- 3- Significados atribuídos aos jogos eletrônicos.

As perguntas para iniciarmos as entrevistas foram (dependendo da resposta podiam ser formuladas outras perguntas a fim de atingirmos o objetivo da pesquisa):

- 1) Você conhece os jogos eletrônicos? Quais vivenciou nos últimos dois anos?
- 2) O que é lazer para você?
- 3) O que os jogos eletrônicos significam para você?
- 4) Você gostaria de falar mais alguma coisa ou completar alguma das respostas?

Vale ressaltar que consideramos para a pesquisa as entrevistas em que os alunos disseram conhecer os jogos eletrônicos. Esse tipo de pesquisa não envolveu riscos de qualquer tipo para seus participantes, uma vez que foi respeitada a compreensão dos entrevistados, independente de qual fosse.

A terceira fase da investigação consistiu na análise dos dados coletados na pesquisa de campo. Para isso, houve uma interpretação dos discursos dos entrevistados acerca dos jogos eletrônicos, procurando realizar um diálogo com a pesquisa bibliográfica. Portanto, procedeu-se ao nível da investigação do comportamento social em relação aos significados atribuídos aos jogos eletrônicos. Nessa análise consideramos o levantamento bibliográfico realizado na primeira fase da pesquisa e tivemos também como base algumas considerações de Geertz (1989). Para o autor o estudo da cultura pelo antropólogo requer estar in loco, para o processo de “inscrever”, analisar, observar e registrar e assim fornecer uma teoria sempre contestável, mas, que atribua significados através dos símbolos e seus dizeres próprios, colocando à disposição a essência do pesquisado e não suas próprias questões. Portanto, para a análise realizada na terceira fase da pesquisa tivemos como referência os estudos desse autor e a pesquisa bibliográfica realizada.

Resultados e discussão

Foram entrevistados 10 estudantes, 5 homens e 5 mulheres, com idade entre 17 e 18 anos. Com o objetivo de preservar a confidencialidade e identidade dos participantes, os mesmos foram identificados por letras do alfabeto: A (17 anos, mulher); B (18 anos, mulher); C (18 anos, homem); D (18 anos, homem); E (18 anos, homem), F (18 anos, homem), G (18 anos, mulher), H (18 anos, homem), I (17 anos, mulher), J (17 anos, mulher) .

Quando perguntados se conheciam os jogos eletrônicos, todos responderam que sim. As respostas dos jogos vivenciados nos últimos dois anos foram distintas, mas os jogos mais citados correspondem àqueles descritos na pesquisa bibliográfica: Assassin's Creed, Counter-Strike, God of War, Grand Theft Auto (GTA), League of Legends (LoL) e World of Warcraft (WoW). Além disso, todos os entrevistados citaram pelo menos dois

jogos e quase todos mencionaram algum jogo competitivo, o que confirma os possíveis motivos para o interesse dos jovens nos jogos: a competitividade, a sociabilidade ou o entretenimento.

League of Legends (LoL), Counter-Strike 1.6, Point Blank, jogos online em sites (Entrevistada A).

Eu joguei God of War, Assassin`s Creed, Grand Theft Auto (GTA) e vários outros (Entrevistado C).

Eu joguei World of Warcraft (WoW), Watch Dogs, Counter-Strike:Global Offensive(CS:GO), God of War, esse tipo de jogo em geral (Entrevistado D).

Nos últimos dois anos eu vivenciei toda a série Metal Gear, que é a série que eu mais gosto. Vivenciei os jogos da série GTA e Assassins Creed, que eu tomei grande afeição (Entrevistado F).

Eu vivenciei o jogo Assassin's Creed, no Xbox, a série toda de Halo também no Xbox. No computador eu jogo um jogo de RPG que se chama Flive (Entrevistada G).

League of Legends, Soul Calibur, Devil May Cry, entre outros (Entrevistado H).

Flap Bird, 2048, Megacity (Entrevistada I).

Borland 2, Final Fantasy XIII, World of Warcraft e Ralph Minute Hero (Entrevistada J).

A pergunta sobre a definição de lazer gerou respostas diferentes entre os participantes. Por exemplo, os participantes (A, C, F, G, H e J) compreendem lazer, tendo como base a categoria tempo. Na fala da entrevistada B, o sentido de lazer é algo que pode dar adrenalina, relacionado a uma necessidade. Os entrevistados D e E disseram que lazer é jogar, sendo que o D relacionou o jogar a vivenciar novas experiências, houve também uma resposta do entrevistado I, indicando que o lazer está relacionado a momentos para se fazer coisas que gosta.

Qualquer coisa que me tire das minhas obrigações, para eu passar o tempo de alguma maneira que me faça bem, que eu descanse, descansar é importante (Entrevistada A).

O lazer é tudo aquilo que você faz num momento agradável, algo que você faz para se divertir, algo que talvez te dê certa adrenalina, ou que satisfaça algo que você esteja precisando (Entrevistada B).

Lazer para mim são as horas que eu tenho livre, nas quais eu posso fazer o que eu quero, porque ultimamente eu não tenho tido tanto tempo quanto eu tinha antes, então tenho que aproveitar o tempo que tenho (Entrevistado C).

É um momento que eu tenho de descontração, que eu consigo me abstrair e me isolar do mundo exterior que geralmente é muito estressante para mim e quando eu consigo ficar em conexão com a realidade que o videogame apresenta para mim e de vivenciar experiências novas que não seriam possíveis na minha vida normal (Entrevistado D).

Lazer é ficar em casa jogando (Entrevistado E).

Lazer para mim é alguma coisa que me relaxa, naqueles momentos, assim, que você está cansado fisicamente ou mentalmente (Entrevistado F).

É quando eu consigo relaxar. Sem fazer coisas que requerem muita atenção ou esforço. Lazer é mais quando eu relaxo (Entrevistada G)

Lazer é o tempo que você gasta quando você só se preocupa em relaxar e se divertir (Entrevistado H).

Lazer são os momentos que eu posso passar fazendo as coisas que eu gosto, como ler, jogar, ouvir música (Entrevistada I).

Acho que lazer é alívio do stress, diversão... (Entrevistada J).

Nestas respostas é possível perceber que os entrevistados têm uma visão inicial de lazer, as relações feitas são relacionadas à diversão e aos jogos eletrônicos. Há, porém, uma entrevistada que fala que o lazer pode ser uma necessidade, ou algo que dê

adrenalina. A maioria dos entrevistados faz menção ao tempo durante sua fala, o que corresponde com as ideias de Marcellino (1996), sendo essa uma das categorias que define o termo – ter tempo disponível das obrigações sociais. As ideias do autor mencionado também contribuem para uma explicação para o fato dos entrevistados fazerem referência à diversão, descontração ou ao próprio ato de jogar como parte do lazer.

Dumazedier (1976) afirma que há três Ds que estão associados ao lazer: descanso, diversão e desenvolvimento pessoal e social, no entanto, para o senso comum as pessoas geralmente compreendem lazer como descanso e diversão, sem considerar a possibilidade de desenvolvimento pessoal e social.

Na resposta do entrevistado D podemos notar que os jogos acabam sendo uma compensação para uma vida cheia de tarefas e obrigações. É possível também fazer relação entre esse sentido do lazer de compensação com o colégio técnico, que além de demandar muito de seus alunos, é um ambiente muito mais competitivo do que as escolas de ensino médio em geral, sendo que vários alunos estudam em tempo integral (manhã e tarde). Esse sentido do lazer expresso pelo entrevistado é uma síntese do que a maioria dos entrevistados disseram, porém, usando um modo diferente para se expressar.

Os participantes da pesquisa nos deram respostas parecidas quando questionados qual era o significado dos jogos eletrônicos para eles. Os entrevistados (A, B, C, G, H, e J) disseram que os jogos são um jeito de relaxar, desestressar, um passatempo com o sentido de fazer o que gosta e relaxar. O entrevistado D disse que com os jogos é possível vivenciar experiências novas e muitas vezes impossíveis. O entrevistado E associou os jogos eletrônicos à diversão. Já F considera que os jogos eletrônicos estão relacionados a conhecer coisas novas, para I pode ser passatempo ou ter o sentido de ajudar nos estudos.

É um passatempo mesmo, é uma coisa que eu gosto de fazer, que me distrai das outras coisas, para relaxar (Entrevistada A).

Eles são um passatempo e ao mesmo tempo eles podem ser estimulantes em determinados aspectos na sua vida, eles podem te influenciar de diversos modos dependendo do tema, da ênfase desse jogo (Entrevistada B).

Significam um jeito de desestressar, de jogar com os amigos, de curtir e é a vida (Entrevistado C).

Eles significam principalmente a abstração das complicações que a vida te apresenta, um momento de relaxamento e é possível

entrar em realidades que a vida cotidiana não poderia te oferecer e também vivenciar experiências novas, desde dirigir um helicóptero, como ser um soldado em uma guerra, coisas que a maioria das pessoas nunca poderia fazer sem os jogos (Entrevistado D).

Diversão, alegria, é vida. - Como assim "é vida"? - A única coisa alegre que eu posso fazer, o que mais eu vou fazer? (Entrevistado E).

Eles (os jogos) são uma parte de mim, porque ao mesmo tempo que eu aprendi muitas coisas com eles, como por exemplo inglês, eles também foram um grande complemento para mim nas horas que eu precisava. E também foi um complemento de vivência de cultura, porque eles me incentivaram a conhecer outras coisas novas e até deram algumas lições que foram interessantes (Entrevistado F).

Os jogos eletrônicos significam mais um jeito de me divertir e me distrair das coisas muito usuais do dia-a-dia (Entrevistada G).

Os jogos são a minha principal forma de diversão, fazem parte da minha vida. Quando eu jogo um jogo e ele fala para mim: "Nossa, parabéns por ter passado alguma fase", eu me sinto feliz com isso, sobe a autoestima (Entrevistado H).

Bem, dependendo do jogo pode significar passatempo ou pode me ajudar nos estudos (Entrevistada I).

Pra mim os jogos significam lazer (Entrevistada J).

Nessa pergunta o fato mais interessante é que quase todos os entrevistados fizeram alguma referência aos jogos e à vida, o que demonstra a grande importância desse tipo de atividade para eles e como os jogos não estão separados dos valores e da dinâmica social em que vivem e estão inseridos. É possível que essa grande importância dada aos jogos eletrônicos esteja relacionada ao atual momento que os entrevistados estão vivendo como estudantes, já que tais jogos podem contribuir para dar equilíbrio às suas vidas entre as tarefas de obrigação (no caso a escola) e não obrigação (o lazer).

Na resposta da entrevistada B, quando ela diz que os jogos podem influenciar dependendo do tema e da ênfase do jogo, ela concorda com a visão de Cruz Junior e Silva (2011), quando afirmam que os jogos estão repletos de valores e mensagens,

assim como as outras mídias.

Os significados dos jogos na vida dos entrevistados podem ser variados, por exemplo, o entrevistado C pode jogar para se integrar em algum grupo, já que cita os amigos em sua resposta, tendo como interesse o conteúdo social do lazer.

Quando outro entrevistado fala que os jogos eletrônicos podem proporcionar visitas a realidades diferentes e experiências, algo que não seria possível na vida cotidiana, ele ressalta algo relacionado ao conteúdo virtual do lazer, de acordo com Schwartz (2003) ou ao espaço virtual, como prefere Fraga e Silva (2010). Essas ideias também vão ao encontro do que os autores Cruz Junior e Silva (2011) afirmam com relação aos jogos – os mesmos atraem pela promessa de viver o impossível e o (in) imaginado.

Então, como verificado, vários são os fatores que levam os jovens a buscarem os *games*, desde simples diversão, passatempo, até a busca de conhecimento (inglês, por exemplo) ou, ainda, a elevação da auto-estima. Nestas respostas, podemos identificar algo novo para os estudos do lazer, no sentido da superação do senso comum. O lazer é associado à ideia de diversão, mas não só a isso, também ao conhecimento, no sentido de propiciar desenvolvimento pessoal aos seus praticantes.

Na questão final, nenhum entrevistado quis fazer algum tipo de acréscimo ao que tinham respondido nas questões anteriores.

Diante das respostas apresentadas, pudemos verificar que não houve diferenças significativas entre as respostas dos entrevistados pela divisão de gênero, aqui entendido não como características sexuais, mas sim sobre suas representações. O lazer para a maioria dos participantes da pesquisa está relacionado à categoria tempo (livre das obrigações) e à própria atividade de jogar *games*. Os significados atribuídos aos jogos eletrônicos foram: relaxar, desestressar, um passatempo. Tivemos também respostas que apresentam relações entre os jogos eletrônicos e a vida.

Como podemos observar, os jogos eletrônicos e o lazer são vistos pela maioria dos entrevistados como uma forma de compensação com relação às suas obrigações. É fundamental que as escolas de ensino básico desenvolvam ações pedagógicas no sentido do uso dos jogos eletrônicos como elemento a ser inserido no processo educativo, devido ao potencial de retenção desses jogos, e também no sentido do desenvolvimento pessoal e social dos alunos.

Conclusão

As idéias aqui apresentadas elencam dados onde se pode concluir que os estudantes do Colégio Técnico de Campinas têm forte ligação com os jogos eletrônicos, o que é sugerido por relacioná-los às suas vidas como uma forma de compensação para um cotidiano estressante e cheio de tarefas, além de possibilitar experiências diversas e impossíveis ao real. Quanto ao lazer, os estudantes fizeram as relações esperadas,

conceituando-o por meio de atividades desenvolvidas no tempo disponível, sendo os jogos eletrônicos uma forma de atividade de lazer.

Nesse sentido, é importante que as escolas desenvolvam ações educativas com os jogos eletrônicos, de modo a proporem a revisão do sentido funcionalista atribuído aos mesmos, viabilizando aos estudantes o acesso ao conhecimento sobre lazer e sobre os jogos eletrônicos de modo que possam relacioná-los à diversão, ao descanso, mas também ao desenvolvimento pessoal e social.

Esse trabalho é uma contribuição ao campo do lazer, por tratar de um tema relacionado aos jovens da atualidade, mostrando um lado não tão explorado dos jogos eletrônicos, colaborando com a compreensão da dinâmica cultural em que os usuários desses jogos estão inseridos, além de seus problemas e necessidades. É também uma contribuição ao campo dos profissionais que produzem os jogos eletrônicos, pois os mesmos poderão produzir jogos elaborados, que incentivem a imaginação dos jovens e sejam mais adaptados a esse público. Por fim, é uma contribuição às instituições de ensino, no sentido de compreenderem melhor a dinâmica social dos jovens de escola técnica, assim como os significados que tais jovens atribuem ao ato de jogar *games*.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. v.1. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002. v.1.

CRUZ JUNIOR, G.; SILVA, E. M. **A (ciber)cultura corporal no contexto da rede**: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. Florianópolis, 2011.

DUARTE, R. Pesquisa qualitativa: reflexões sobre o trabalho de campo. **Cad. Pesqui**, n.115, p.139-154, 2002.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectivas, 1976.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA). **Essential facts about the computer and video game industry**, 2006.

FALCO, A. Jogos eletrônicos: do real ao virtual. **Inovação Uniemp**. São Paulo, 2007.

FARIA, E. R. de. Jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. **Revista especial de Educação Física**. Edição Digital, v. 3, n. 1, 2006.

FRAGA, E. A. M.; SILVA, C. L. da. Comunidades virtuais de internet: atualização do

debate sobre lazer. **Licere**, v. 13, n.4, p.1-20, 2010.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GROS, B. **Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento**. Bilbao: Desclée de Brouwer, 1998.

IBGE. **Acesso à Internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal**. 2011.

KISHIMOTO, T M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma Introdução**. Campinas: Autores Associados, 1996.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1994.

PERROTTI, E. A criança e a produção cultural. In: ZILBERMAN, R. **A produção cultural para a criança**. Porto Alegre: Novas perspectivas, 1982.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, v.2, n.1, p.23-31, 2003.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

TRIVINÕS, A. N. S. Marxismo, materialismo dialético e materialismo histórico. In: **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

Endereço para correspondência

Cinthia Lopes da Silva
Av. Júlio de Mesquita, 590, Ap 92
Campinas - SP
CEP 13025-907

Recebido em:

11/01/2015

Aprovado em:

20/03/2015

