

# Jovens e Narrativas digitais: pensando os outros da educação<sup>1</sup>

Youth and Digital Narratives:  
thinking of the others in education

**Dilton Ribeiro do Couto Junior** | [junnior\\_2003@yahoo.com.br](mailto:junnior_2003@yahoo.com.br)

Graduado em Pedagogia pela UERJ. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ.

**Helenice Mirabelli Cassino Ferreira** | [tucassino@gmail.com](mailto:tucassino@gmail.com)

Mestre em Educação pela UERJ. Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ.

## Resumo

O presente trabalho investiga a relação de jovens com os jogos eletrônicos, buscando entender a dimensão narrativa destes artefatos, e se desenvolveu a partir de registros etnográficos, de observações, entrevistas presenciais e conversas on-line. Fundamentado teórico e metodologicamente na linha dos Estudos Culturais latino-americanos, que analisa o consumo cultural e recepção dos meios sob a ótica das mediações sociais, apóia-se também nas ideias de Bakhtin para pensar as relações dialógicas na pesquisa. As falas dos sujeitos apontam que não há como a escola continuar negando a significativa presença das mídias digitais nos contextos culturais em que os jovens circulam e nos auxiliam a entender a necessidade de promover práticas alteritárias no espaço escolar.

**Palavras-chave:** jovens; narrativas; jogos eletrônicos; alteridade; educação.

## Abstract

*The present work investigates the relation of youth with the electronic games, seeking to understand the narrative dimensions of these artifacts, and it was developed throughout ethnographic records, observations and on-line conversations. Substantiated theoretically and methodologically in the Latin American Cultural Studies, which analyses the cultural consumption and the reception of the means under the point of view of the social mediations, it is also based in the ideas of Bakhtin to think the dialogical relations in the research. The speeches of the subjects aim that there is no way for the school to keep denying the significant presence of the digital media in the cultural contexts of which youth participate and they help us to understand the necessity of promoting alterity practices in the school environment..*

**Keywords:** youth; narratives; electronic games; alterity; education.

## 1 - INTRODUÇÃO

Fazer pesquisa no campo das Ciências Humanas é considerar os textos produzidos pelos atores da investigação ou os discursos que emergem da relação entre pesquisador e pesquisado. Para Bakhtin (2006), “A palavra do outro coloca diante do indivíduo a tarefa especial de compreendê-la” (p. 379) e, para tanto, é preciso realizar o duplo movimento de tentar enxergar o horizonte desse outro a partir de seu ponto de vista e, ao mesmo tempo, enxergar a paisagem de uma posição exterior, que dê espaço ao pesquisador para traduzir/interpretar e dialogar. De acordo com Jobim e Souza (2007), professora pesquisadora que utiliza uma perspectiva dialógica e alteritária no seu trabalho investigativo, “a verdade não se encontra no interior de uma única pessoa, mas está na interação dialógica entre pessoas que a procuram coletivamente” (p. 92). Neste sentido, estabelecer o diálogo com sujeitos na pesquisa em educação é, com base nesta abordagem, reconhecer os diversos pontos de vista para legitimar o outro como co-autor da pesquisa, compreendendo o processo de investigação como um trabalho que pesquisa não os sujeitos, mas *com* os sujeitos.

Este trabalho, vinculado a uma pesquisa institucional<sup>1</sup> recém-concluída, tem como objetivo ajudar a compreender os modos de subjetivação dos jovens jogadores de jogos eletrônicos na relação com este artefato tecnológico, propiciando o reconhecimento da produção de sentidos deste público a partir da aceitação da legitimidade do outro. Tendo em vista que o desencontro entre as culturas imagética e letrada acarretou o distanciamento entre o corpo discente e docente no espaço escolar – e aqui se trata menos de uma distância entre gerações e mais de um posicionamento frente à valorização do saber letrado referendado pela prática escolar –, uma das questões que orientou nosso estudo foi a de estabelecer possíveis diálogos para entender a relação de jovens com as narrativas digitais dos jogos eletrônicos, pensando essas práticas culturais no contexto da educação.

De acordo com Orofino (2005), “a escola pode e deve intensificar o diálogo entre a cultura escolar e a cultura midiática ao oferecer oportunidades de produção de narrativas de autoria dos estudantes com o uso de novas linguagens e tecnologias” (p. 29). Neste sentido, parece muito importante que o campo da educação se debruce sobre essas práticas, buscando subsídios para entender a influência que essa familiarização exerce na escolarização dos jovens. O desafio para os educadores é o de descobrir, junto a crianças e adolescentes, o papel que a mídia desempenha hoje nos mais diversos contextos culturais. Orofino (2005) defende, na escola, o uso “reflexivo das novas linguagens híbridas e de suas ricas possibilidades narrativas” (p. 29). Na mesma direção, Tavares (*online*) alerta para o fato de que “negar a entrada das imagens e dos sons à sala de aula é negar, portanto, o mundo no qual crianças, jovens e adultos estão imersos. É negar possíveis desdobramentos pedagógicos que podem vir à tona frente às novas circunstâncias que se colocam no cotidiano das escolas”.

Neste sentido, a escola poderia beneficiar-se em conhecer as aprendizagens que estão se constituindo nos ambientes virtuais, potencializando o espaço escolar no sentido de estar atento às novas formas de aprender dos jovens. Segundo Alves (*on-line*), estamos vivendo uma época onde as novas gerações vivem imersas nos meios tecnológicos que fazem uso da realidade virtual, que transforma os modos de ser e propicia espaços de criação.

A opção teórico-metodológica da pesquisa fundamenta-se nos Estudos Culturais latino-americanos que permitiram que a análise do consumo cultural e da recepção dos meios fosse realizada sob o foco das mediações sociais. Auxiliados por autores como Jesús Martín-Barbero e Néstor García Canclini, entendemos que os sujeitos não se lançam de forma acrítica sobre os bens que consomem, mas o que ocorre são “re-apropriações no contato das audiências com os diversos produtos midiáticos da indústria de entretenimento” (FERREIRA e COUTO JUNIOR, 2008, p. 1). Em outras palavras, Martins e Couto Junior (2007) declaram que “isso significa compreender os sujeitos não como consumidores vorazes e alienados dos supérfluos, cuja aquisição é estimulada pela propaganda, ou como meras audiências cativas dos meios, mas como protagonistas ativos que se manifestam politicamente por intermédio de práticas e ações culturais que correspondem ao seu tempo” (p. 2).

Martín-Barbero (2006) afirma que “nem toda forma de consumo representa a interiorização dos valores das outras classes” (p. 291), na medida em que, deslocando a análise dos meios de massa para as mediações sociais, os conflitos, tradições e lutas travadas entre os supostos *emissores-dominantes* e *receptores-dominados* ganham visibilidade. Desta forma, o autor declara que os protestos e expressões das camadas populares permitem que sejam compreendidas as diferentes apropriações culturais que as pessoas fazem dos meios midiáticos. Orofino (2005) argumenta sobre a busca deste autor em romper com as relações de causa e efeito de um pensamento hegemônico na sociedade, que acabou criando a dicotomia “meios (dominadores)/cidadãos (consumidores ativos)” (p. 57), e destaca que, ao se relacionarem com as produções da indústria cultural, como a televisão, por exemplo, os processos de recepção dos quais participam as audiências vão muito além do contato com os meios midiáticos: “Não se trata de um processo linear do tipo estímulo-resposta ou causa-efeito, mas sim de uma conjugação de fatores subjetivos, sociais, culturais e históricos” (ibid, p. 58).

A partir desse pressuposto, a presente investigação foi desenvolvida nos *animencontros*, megaeventos presenciais que reúnem fãs da indústria de entretenimento japonesa em torno de práticas relativas ao consumo e recepção dos seguintes artefatos culturais: animes (desenhos animados), mangás (histórias em quadrinhos) e jogos eletrônicos. A análise dos dados aqui apresentada baseia-se nos registros das observações e nas entrevistas com jovens com idades entre 11 e 21 anos, de diferentes estratos sociais e econômicos, realizadas durante os eventos presenciais sediados na cidade do Rio de Janeiro: *Top Game*

*Show, Anime Center, Anime Center Halloween, Anime Family, Anime Family Verão, Evolution Party 2, Anime Place e Rio Anime Clube.* Além disso, também foram realizadas entrevistas coletivas nos referidos eventos e em lan houses e conversas *on-line* com jovens jogadores de *games*.

## 2 - O JOVEM E AS NARRATIVAS DIGITAIS: FORMAS OUTRAS DE LER

Quando o usuário “pilota” o computador, esteja ele transitando por um CD-Rom ou nas redes, ele está sempre dentro de um espaço informacional, um ambiente de signos híbridos no qual imagens, gráficos, desenhos, figuras, palavras, textos sons e mesmo vídeos misturam-se na constituição de uma metamídia complexa. Essa complexidade não é devida apenas à complexidade dos signos que aciona, mas também devido às exigências que ela demanda do usuário. [...] navegar é preciso. O usuário-operador tem de interagir com o que vê, mediante as escolhas do que vê. Ele não pode simplesmente olhar para o que se apresenta na tela, sem agir. É essa interação que está implícita no verbo “navegar” (SANTAELLA, 2004, p. 144).

Ao analisar a relação dos jovens com os jogos eletrônicos – e apoiados em autores como Janet Murray, Lucia Santaella e Arlindo Machado –, perceberemos a importância da imagem e da interatividade nas novas formas de leitura que se apresentam a partir do desenvolvimento e dos usos dos aparatos tecnológicos da contemporaneidade. As novas mídias trazem a possibilidade de obras abertas e dinâmicas que permitem ao jogador/leitor ou ao internauta milhares de combinações que modificam cada ato de jogar ou de ler e traçam múltiplos roteiros possíveis de seguir. São as narrativas multiformes (MURRAY, 2003) ou em estado de disponibilidade (MACHADO, *on-line* a) que só acontecem a partir das escolhas dos sujeitos.

Santaella (2003) mostra que, desde o início da década de 1990, o mundo vem sofrendo profundas transformações tecnológicas: “Trata-se da revolução digital e a explosão das telecomunicações, trazendo consigo a cibercultura e as comunicações virtuais” (p. 173). Não há, pois, como negar que as tecnologias vêm ganhando espaço no nosso cotidiano, seja em casa, no trabalho ou na escola. De acordo com a autora (2003), “O futuro nos conhecerá como aquele tempo em que o mundo inteiro foi virando digital” (p. 173). E é com base nesta perspectiva que os jovens hoje permanecem constantemente envolvidos com os mais diversos aparatos tecnológicos, entre os quais predominam os jogos eletrônicos, cada vez mais populares, inclusive no Brasil. Diante deste contexto, Canclini (2005) declara que “A conjugação de telas de televisão, computadores e *videogames* está familiarizando as novas gerações com os modos digitais de experimentar o mundo, com os estilos e ritmos de inovação próprios destas redes” (p. 237).

De acordo com Ferreira e Couto Junior (2008), o contato dos jogadores de *games* com este artefato cultural está revelando a constituição de novos sujeitos culturais pela forma como este público vivencia as experiências

nos ambientes virtuais. É neste sentido que Rocha (2008) ressalta o caráter imagético atribuído à grande parte das produções culturais da indústria do entretenimento e aponta para prováveis modificações nos processos de leitura/escrita diante da interação das audiências com esses produtos midiáticos: “Em uma sociedade onde as mídias ganham cada vez maior importância, principalmente aquelas relacionadas à difusão das imagens, o papel da leitura e da escrita parece sofrer uma modificação” (p. 3). Assim, “a simulação, a virtualidade, a acessibilidade e a diversidade simultânea de informações próprias aos *games* entram em conflito com a lógica da cultura escolar centrada no livro” (MARTINS e COUTO JUNIOR, 2007, p. 4).

Propondo que os sujeitos incorporam sensibilidades e ampliam habilidades ao entrar em contato com as tecnologias, Ferreira (2008), apoiando-se nas contribuições de Lucia Santaella, afirma que os seres humanos são constituídos por diferentes culturas – oral, escrita, impressa, de massa, das mídias e digitais: “Caracterizamo-nos assim, como seres híbridos, com habilidades para utilizar e significar todas as linguagens possíveis a partir desses meios” (p. 3). Desta forma, cada vez mais, os jovens contemporâneos estão vivenciando a possibilidade de se exercitar como híbridos a partir das leituras nos novos suportes, que agora reúnem diversas linguagens. Em seu depoimento, Rafael, de 21 anos, acredita que existem semelhanças entre a leitura de livros e o ato de jogar *games* porque tanto uma prática como a outra possibilita que o sujeito seja cativado pelas narrativas. Ele ressalta, porém, a diferença entre a história imaginada através da leitura do livro e aquela vivenciada pelas imagens geradas pelo programa: “Um tu lê, o outro tu tá vendo. O livro tu imagina, o outro tu já vê o que tá acontecendo”. Outra diferença é apontada por Diego, também de 21 anos, ao comentar sobre a possibilidade de intervenção nas tramas da história: “A diferença é essa. A do jogo, você vê, você escuta, você... você pode mudar o rumo. Do livro, você só vai ler, só vai tentar saber o que tá acontecendo ali”. É nesta perspectiva que, segundo Aranha (2008), “forma-se atualmente um novo conjunto de leitores e autores habituados com a lógica do ‘interativo’, agentes estes que passam a demandar cada vez mais a lógica do audiovisual, do caráter participante e exploratório, da imersão no texto” (p. 31-32). Entendemos, assim, que as possibilidades interativas dos jogos eletrônicos caracterizam as dinâmicas ciberculturais, onde a ação do interator aciona os nós da narrativa. Diego ressalta ainda aquilo que mais lhe atrai nos jogos de estratégia, remetendo justamente à dinamicidade que a interação com a história digital permite, com a possibilidade de alteração desta, dependendo das ações do jogador, a cada instante da partida:

Diego:

– É isso, de..., de comandar um exército, é um jogo de raciocínio, tem..., ele não tem uma história fixa, é... vai mudando de acordo com o que você joga.

Pode jogar uma vez, naquela mesma fase, naquele mesmo estágio, mas se você jogar de novo as coisas mudam. Então, é isso, dependendo de um movimento que você faz, a história inteira muda.

Pesquisador:

– Então, isso pra você é importante, assim, esse jogo que não é sempre igual, que você tem a possibilidade de mudar...

Diego:

– Isso!

A forte presença da cultura imagética nas produções culturais da atualidade nos leva a refletir a respeito da constatação de Oswald (2007) sobre a idéia de que “a imagem técnica vem alterando a relação dos sujeitos com a leitura” (p. 1). Referindo-se a isso, Aranha (2008) compara como as produções literárias lidas hoje diferem daquelas dos séculos passados porque os leitores contemporâneos “possuem uma construção mental cinematográfica, ou seja, no seu modo de ler ‘a construção mental de um filme’ é marcante, paradigma este impossível de ser pensado em um leitor do séc. XVIII” (p. 31). Outro depoimento do jovem Diego aponta como é possível realizar a leitura de um livro indo além da imaginação das cenas a partir da trama narrada, que é a inserção de outros atributos na história – como uma “*trilha sonora*” – a fim de torná-la mais interessante e de acordo com os gostos dos leitores:

(...) Tem livro que você se sente preso nele, pela história, por exemplo, suspense, eu gosto muito de suspense, mistério. Então, você vai lendo no começo, e quando o suspense tem sempre até o final, então você vai acabar querendo ler o resto, mas você acaba criando aquela cena toda na tua cabeça, *até trilha sonora* se tu conseguir.

Esse é um forte indício de que, ao construírem mentalmente as histórias de um livro, os sujeitos incorporam elementos de outras produções culturais, o que demonstra a capacidade dos leitores atuais de utilizar múltiplas habilidades na leitura das obras impressas. Segundo Ferreira (2008), “Ao que parece, estamos vivenciando hoje a reunificação dos sentidos, propiciada pelo desenvolvimento das linguagens do vídeo” (p. 3), o que pode ser percebido pela maneira como os leitores pensam e interagem com os diversos produtos midiáticos contemporâneos que apresentam formatos narratológicos distintos. Os jogos eletrônicos, de natureza híbrida, exigem dos jogadores habilidades visuais, auditivas e gestuais, o que torna a conjugação desses sentidos “uma tendência que não é apenas desejada pela indústria, mas exigida pelas sensibilidades inauguradas pelos interatores, sujeitos que interagem e atuam nos contextos híbridos das mídias” (ibid., p. 3). Os jogos *Para Para Paradise e Guitar Hero* exemplificam esse caráter híbrido. No primeiro, o *gamer* é

convidado a simular um dançarino que deve interagir principalmente com os braços (habilidade gestual) na medida em que o programa solicita ao jogador a realização de passos rítmicos. Reconhecidos pelo jogo por meio de um sensor que capta movimentos, os passos rítmicos são visualizados na tela (habilidade visual) e variam de acordo com o ritmo e o grau de dificuldade da música (habilidade auditiva). No segundo *game*, o jogador deve desempenhar o papel de guitarrista de uma banda e utilizar os dedos (habilidade gestual) para tocar as notas que aparecem na tela (habilidade visual) e que variam também a partir da música escolhida e do grau de dificuldade desta (habilidade auditiva):

Nos depoimentos dos jogadores Tatiane, 21 anos, e Tiago, 19 anos, esse aspecto híbrido emerge quando ambos comentam sobre tais jogos:

O Para Para Paradise é um jogo de dança (...) e a gente só movimentava o braço, só vale braço. (...) No Para Paradise, você tem um mecanismo no chão onde ele marca o sensor do seu braço, então só vale braço, tanto que o pé só fica direito, esquerdo, direito, esquerdo, não mexe em nada, o braço que tem que ir seguindo, e é um jogo de.... de vários tipos de intensidade, vem do bem fraco ao mais forte mesmo. (Tatiane)

O jogo é um simulador de guitarra que funciona como: é... na televisão aparece tipo um braço de guitarra mesmo, e... só que na guitarra são seis, nesse jogo são cinco cordas, basicamente imaginárias, que cada um você tem que apertar um botão no controle, então dependendo do ritmo da música, você vai apertando na atualização certa de cada nota que vem. (Tiago)

Na relação que os jogadores estabelecem com estes jogos, são suas habilidades que caracterizam a forma diferenciada como cada interator se envolve com a trama nos cenários digitais. Segundo Alves (*on-line*), a interatividade e a interconectividade, provenientes da cultura da simulação, se caracterizam por uma lógica calcada num pensamento hipertextual que está gerando “novas habilidades cognitivas, tais como a rapidez no processamento de informações imagéticas; disseminação mais ágil de idéias e dados, com a participação ativa do processo, interagindo com várias janelas cognitivas ao mesmo tempo”.

Essas novas habilidades são também ressaltadas por Oswald (2007) quando compara os processos de leitura e escrita contemporâneos com aqueles que são privilegiados pela escola, que não leva em consideração “a reorganização das linguagens e das escritas e, conseqüentemente, a transformação nos modos de ler, obstinando-se em identificar a leitura apenas com o livro” (p. 13). E são as linguagens e escritas calcadas no formato digital que compõem as histórias dos jogos eletrônicos, lidas por jogadores ao redor do globo nos monitores do computador e nas telas da televisão.

7

### 3 - JOGOS ELETRÔNICOS E NARRATIVAS DIGITAIS

A navegação nos ambientes digitais envolve o sentimento dicotômico da *frustração* e do *fascínio*, “na medida em que o universo ficcional nunca pode ser conhecido em sua inteireza, a não ser pelo seu criador, e, portanto, sempre fica a sensação que se pode voltar a ele outras vezes e conhecê-lo de forma diferente, como se fosse uma história nova” (MACHADO, *on-line* b). Dessa forma, é o caráter interativo dos jogos eletrônicos que irá tornar as partidas sempre novas, e as histórias, por mais simples que sejam, são modificadas pelas ações do jogador.

Aranha (2008) ressalta que, de acordo com Janet Murray, o aspecto narrativo não se faz presente em todos os modelos de jogos, mas observa a importância dos elementos narrativos em muitos jogos, como é o caso dos *RPGs* (*Role-Playing Games*), em que as narrativas fazem-se essencialmente presentes na trama digital. Sobre as contribuições de Neitzel a respeito da classificação dos *RPGs*, Santaella (*on-line*) declara que estes são *games* que envolvem exploração, aventura e narrativa e, além disso, os mesmos podem se “traduzir por jogos de personagens, isto é, de papéis desempenhados por personagens”. André, de 18 anos, outro jovem entrevistado para o estudo, revela a propriedade fundamental destes tipos de jogos, que é o aspecto narrativo, e comenta que são basicamente os *RPGs* que apresentam histórias:

8

Pesquisador:

– (...) as histórias que você acha mais interessante nos jogos, quais seriam?

André:

– Puxa, as histórias são mais as [dos jogos] de *RPG*, com mundos medievais, por exemplo: *Zelda*, *Senhor dos Anéis*, *Final Fantasy*, são jogos assim medievais que têm magia, dragão, essas paradas que eu gosto.

Os jogadores Gustavo e Fábio, ambos com 18 anos, comentam que uma boa história torna as partidas mais interessantes. Para Gustavo, as histórias são importantes atributos dos jogos e sem elas a trama não tem o mesmo significado, enquanto Fábio ressalta que os seus jogos favoritos são os *RPGs*, que, segundo o jovem, devem ter uma história densa que se construa de forma lenta e gradual, incentivando-o a continuar imerso na trama durante semanas. Este entrevistado faz ainda uma crítica a muitos *RPGs* em que se chega ao final da história num curto espaço de tempo:

Pesquisador:

– Então, os jogos que você costuma jogar tem uma história?

Gustavo:

– Ah, se não tiver história não tem graça.

Pesquisador:

– E como é que são as histórias?



Gustavo:

– Basicamente aventuras, mas pode ser qualquer coisa, desde medieval até futurista, mas... tem que ter uma história.

*Jogo de RPG tem que ter história, e a história do jogo tem que demorar pra desenrolar. Você vê muito RPG hoje em dia que você em dois ou três dias jogando direto, você zera. Não tem graça assim! Eu gosto de RPG que você demora três semanas pra cima jogando direito. (Fábio)*

Em outro depoimento, Tiago deixa vir à tona o encantamento com a narrativa interativa de um de seus jogos preferidos, *Berserk*, de temática mitológica e que apresenta criaturas fantásticas que o envolvem e permitem um verdadeiro mergulho nas lendas, vivenciando tempos, espaços e experiências bastante diversos daqueles constituídos fora das telas:

Tiago:

– É emocionante, não é? Por exemplo, tem um jogo de *RPG* que você usa uma espada gigante, tipo um desenho, anime, chamado *Berserk*. Você vai matar um dragão, você mata um dragão... imagina só! Na realidade seria o que... basicamente impossível!

Pesquisador:

– É impossível, não é? Não tem dragão [risos].

Tiago:

– Não existe, com certeza, mas na mitologia você entra, você volta no tempo...

Pesquisador:

– É...

Tiago:

– E é uma emoção tremenda, sabe, você resgatar a mocinha! É legal... interessante.

É nesta perspectiva que Santaella (*online*) defende que “não se pode negar que a narrativa encontra no game um habitat fértil”. O desafio dos produtores de jogos na criação de suas produções culturais é destacado por Aranha (2008) como o *tempo híbrido*: a narrativa encontra-se pré-existente e é conhecida pelo jogador em determinados momentos da trama e, simultaneamente, este mesmo jogador tem a possibilidade de modificar os rumos da história a partir das possibilidades e escolhas fornecidas pelo programa. Neste sentido, Aranha (op. cit) assinala que é demandado do *gamedesigner* o caráter criativo, além dos profundos conhecimentos que este profissional precisa ter acerca dos processos de programação, pois deverá escrever não somente uma história, mas também compor uma interface. Deverá, por fim, trabalhar tecnicamente seu objeto para que este motive o leitor, cabendo-lhe, neste processo, transformar o leitor-jogador em um cúmplice das peripécias da trama” (p. 46).

## 4 - NA BUSCA PELAS PALAVRAS FINAIS...

Após o contato e a escuta dos jovens sujeitos desse estudo, entendemos que desconsiderar outras formas de ler e contar histórias que não seja através da escrita linear ou da oralidade representa um distanciamento em relação às práticas culturais e aos usos que as juventudes fazem de artefatos tecnológicos de seu tempo. Isso é particularmente preocupante nos contextos escolares, pois parece não permitir enxergar esses “outros” que se apresentam, com suas infinitas formas de se comunicar e se relacionar com a informação, com o conhecimento e a ludicidade. Na medida em que “O mundo, cada vez mais, se revela por meio de narrativas figuradas, exigindo a presença de um novo leitor” (JOBIM E SOUZA, 2007, p. 79), a escola, na concepção de Nóvoa (1999), ainda centraliza os conhecimentos no livro didático, pautando o ensino numa grade curricular rígida, e, desta forma, torna-se mais do que necessário romper com a mecanicidade de um ensino que tem tido dificuldade em dialogar com as práticas juvenis que estão imersas no universo simbólico das mídias digitais. Estarmos presos a determinados suportes que não ressaltam a importância da imagem técnica e da interatividade talvez dificulte a aproximação com as juventudes que se desenham nesses novos tempos históricos, bloqueando as negociações de aceitação mútua.

10

Não há como negar a significativa presença pedagógica das mídias nos contextos culturais em que os jovens circulam. Buscamos no presente trabalho compreender os modos pelos quais os jovens constituem hoje suas identidades e se relacionam com o conhecimento e a cultura a partir da dimensão narrativa dos jogos eletrônicos, como forma de ensinar práticas educativas alteritárias, na medida em que, segundo Sarlo (1997), a mídia permite que sejam ouvidas “outras palavras e vistas outras faces” (p. 102) pela sua ampla dimensão que percorre territórios e rompe fronteiras. Ferreira e Couto Junior (2008) consideram: “Pensar as práticas culturais juvenis como parte integrante do sujeito nos ajuda a entender suas maneiras de se relacionar com seus pares e com o conhecimento e de estar inseridos nas sociedades contemporâneas” (p. 10).

De acordo com Bakhtin (2006), a alteridade é conferida pela possibilidade de resposta, ou seja, de diálogo, que traz à tona as diferenças e permite enxergar o outro e também nos enxergar a partir do outro. Assim, na pesquisa, o sujeito é alguém que fala, que se coloca, e que traz o inesperado, estabelecendo um movimento de diálogos e conhecimentos construídos. Buscando, portanto, suporte nas idéias de Bakhtin para pensar questões referentes à alteridade no campo da Educação e a importância de estabelecer relações dialógicas que permitam olhar as práticas juvenis como legítimas, entendemos que a comunicação humana admite as diferenças e afirma a existência do outro. Essa foi a postura adotada durante a investigação, identificando os espaços onde os jogadores de *games* se reúnem como lugares privilegiados para que ouvíssemos os jovens, tentando entender seus pontos de vista e reconhecer seus papéis de

agentes sociais, de consumidores e produtores de cultura. Com isso, tivemos a oportunidade de partilhar experiências, considerando-os como parceiros na pesquisa, partilhando dúvidas, perguntas e respostas. Acreditamos que as reflexões aqui apresentadas devam ser ampliadas no sentido de contribuir para discutir e alertar sobre a superação urgente da barreira que vem se interpondo entre a escola e as culturas e práticas juvenis.

#### NOTAS

- 1 Projeto Infância, Juventude e Indústria Cultural: Sociedade, Cultura e Mediações – Imagem e Produção de Sentidos, coordenado pela Prof<sup>a</sup> Maria Luiza Oswald no Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ..

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn. *Games: novo locus de aprendizagem*. Disponível em: [http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm\\_materia\\_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v\\_nome\\_area=Artigos&v\\_id\\_conteudo=65515#topo](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v_nome_area=Artigos&v_id_conteudo=65515#topo). Acesso em: 16 set. 2006.

ARANHA, Gláucio. *Narratologia e jogos eletrônicos*. In: OSWALD, Maria Luiza (Org.); PEREIRA, Rita Marisa Ribes (Org.). *Infância e juventude – narrativas contemporâneas*. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2008, p. 31-47.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

CANCLINI, Néstor García. *Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade*. Rio de Janeiro, UFRJ, 2005.

FERREIRA, Helenice M. C. *Percepção e sensibilidades de jovens na relação com a tecnologia. Trabalho apresentado no XIV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino – Trajetórias e processos de ensinar e aprender: lugares, memórias e culturas*. Anais do XIV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino – Trajetórias e processos de ensinar e aprender: lugares, memórias e culturas. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2008, p. 1-16. (Publicado em CD-ROM).

FERREIRA, Helenice M. C.; COUTO JUNIOR, Dilton R.. *Agenciamento e imersão nos jogos eletrônicos: contribuições ao campo educacional*. Trabalho apresentado no 3º Seminário Brasileiro de Estudos Culturais e Educação. Anais do 3º Seminário Brasileiro de Estudos Culturais e Educação. Canoas: PPGEDU/ULBRA, 2008, p. 1-11. (Publicado em CD-ROM).

JOBIM E SOUZA, Solange. *Dialogismo e alteridade na utilização da imagem técnica em pesquisa acadêmica: questões éticas e metodológicas*. In: FREITAS, Maria Teresa (Org.); JOBIM e SOUZA, Solange (Org.); KRAMER, Sonia (Org.) *Ciências humanas e pesquisa: leituras de Mikhail Bakhtin*. São Paulo: Cortez, 2007, 2ª Ed, p. 77-94.

MACHADO, Arlindo. Entrevista concedida ao Projeto *As narrativas em mídias eletrônicas* desenvolvido na Escola de Comunicação e Artes da USP. Disponível em [http://www.eca.usp.br/narrativas/intro\\_por/narrativas/entrevistas/entrevista1.htm](http://www.eca.usp.br/narrativas/intro_por/narrativas/entrevistas/entrevista1.htm) Acesso em: 15 mar. 2007. (a)

\_\_\_\_\_. *Regimes de Imersão e modos de agenciamento*. Disponível em: <http://scholar.google.com.br/scholar?hl=ptBR&lr=&q=cache:PX6gtYmZx5oJ:www.intercom.org.br/papers/2002/np07/NP7MACHADO.pdf+a+imagem+nos+games>. Acesso em: 26 mar. 2007. (b)

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2006.

MARTINS, Daniele M.; COUTO JUNIOR, Dilton R. *Jovens jogadores de*

*videogames e produção de sentidos: contribuições para se pensar práticas educativas alteritárias.* Trabalho apresentado na 30ª Reunião Anual Internacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação: Pesquisa e Compromisso Social, 2007, Caxambu. Anais da 30ª Reunião Anual Internacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação: Pesquisa e Compromisso Social. Timbaúba: Espaço Livre, 2007, p. 1-6. (Publicado em CD-ROM).

NÓVOA, António. *Os professores na virada do milênio: do excesso dos discursos à pobreza das práticas.* Educ. Pesqui., São Paulo, v. 25, n. 1, June 1999. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-97021999000100002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97021999000100002&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 23 jun. 2009.

OROFINO, Maria Isabel. *Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade.* São Paulo: Cortez, 2005.

OSWALD, Maria Luiza. *A relação do jovem com a imagem: um desafio ao campo de investigação sobre a leitura.* Trabalho apresentado na 30ª Reunião Anual Internacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação: Pesquisa e Compromisso Social, 2007, Caxambu. Anais da 30ª Reunião Anual Internacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação: Pesquisa e Compromisso Social. Timbaúba: Espaço Livre, 2007, p. 1-15. (Publicado em CD-ROM).

ROCHA, Sérgio Luiz. *Leitura e escrita na era das mídias.* Trabalho apresentado no XIV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino – Trajetórias e processos de ensinar e aprender: lugares, memórias e culturas. Anais do XIV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino – Trajetórias e processos de ensinar e aprender: lugares, memórias e culturas. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2008, p. 1-12. (Publicado em CD-ROM).

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.* São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. *Games e comunidades virtuais.* Disponível em: <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>. Acesso em: 30 mar. 2007.

\_\_\_\_\_. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo.* São Paulo: Paulus, 2004.

SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina.* Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

TAVARES, Marcus. *Games: educação e mídia.* Disponível em: [http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm\\_materia\\_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&v\\_nome\\_area=Artigos&label=Artigos&v\\_id\\_conteudo=65928](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&v_nome_area=Artigos&label=Artigos&v_id_conteudo=65928). Acesso em: 16 set. 2006.