



IDENTIDADES DE JOGADORES EM JOGOS ELETRÔNICOS

RICARDO DANTAS SOARES

EIXO: 14. TECNOLOGIA, MÍDIAS E EDUCAÇÃO

Resumo

Questões de identidade surgem no campo dos jogos eletrônicos, tanto para os jogos, quanto para os jogadores. O presente trabalho foi realizado em São Cristóvão/SE/Brasil, em 2018. Foram feitos estudos sobre identidade na Análise Sociológica Crítica do Discurso (ASCD) de Bajoit (2006); identidade e trabalho, foram analisados os jogadores graduandos do curso de Letras Inglês da Universidade Federal de Sergipe (UFSE). Foram feitas perguntas pertinentes ao tema proposto. Para os resultados, foram identificadas nas experiências significativas para jogadores.

Palavras-chaves: Identidades; Jogos Eletrônicos.

Abstract

Identity issues arise in the field of electronic games, for both games and players. The present work aims to discuss identity in the field of electronic games (GEE, 2007), among others authors. In order to do this, a written questionnaire and discussion in an online players' community, with questions related to identity and its experiences in electronic games meaningful for players.

Keywords: Identities; Electronic Games.

INTRODUÇÃO

Os estudos da Análise Crítica do Discurso (ACD) surgiram para estudar o sujeito a fim de interpretá-lo em sociedade, e sua discursividade. Mais especificamente, de acordo com Pedro (1998, p. 30) apud Pedrosa et alii (2013, p. 50) a ACD dominantes influenciam, indiretamente, o conhecimento, os saberes, as atitudes, as ideologias, socialmente partilhadas."

O campo da ACD, assim sendo, surgiu para identificar problemas e explorá-los de maneira a desvendar os discursos, destaca Pedrosa et alii. Ainda assim, para a mesma autora, está surgindo, a partir de seus estudos juntamente com outros autores (ASCD) que envolve a sociologia para a mudança social (BAJOIT, 2006), a linguística, a comunicação, os estudos culturais.

A partir das teorias da ACD e ASCD, mais especificamente, Bajoit (2006), os estudos de identidade, juntamente com os estudos de identidade, a fim de combinar ideais de interpretação do indivíduo atuante no campo dos jogos eletrônicos a interpretar: neste campo lúdico e chegar a conclusões oportunas de ser usadas para reflexão de atitude do jogador (pessoa) e a decisões e atitude de forma que sejam aplicadas à vida do sujeito, sendo que, o jogo, responsável por ensinar e aperfeiçoar.

METODOLOGIA

O *corpus* para este trabalho a ser analisado, será a partir de cerca de 20 questionários escritos, a selecionar os mais jogados, o console que joga (aparelho de videogame), com quem joga etc. O público investigado são jogadores graduados em 2015, durante a Pesquisa de Iniciação Científica, PIBIC/CNPq financiada pela CAPES. Tal pesquisa foi elaborada para interpretar sobre os jogos eletrônicos, a fim interpretá-los como ferramenta de ensino e aprendizagem social para a pesquisa do PIBIC, discussões em comunidade online sobre jogos, mas, para este trabalho, serão utilizados os questionários.

Neste trabalho, buscamos fazer uma interpretação acerca das informações colhidas, interpretação esta de forma qualitativa dos fenômenos, segundo a perspectiva dos participantes da situação estudada (NEVES, 1996, p. 1)”.

ESTUDOS DE IDENTIDADE DO INDIVÍDUO

Os estudos sobre identidade têm sido destaque por pesquisadores, são eles, Bajoit (2006), Bauman (2006), Hall (2002) trazendo em consequência da sociedade industrializada, bem como mudança naturalmente ocorrida na vida do homem (2002, p. 7) que “[...] as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo um mundo unificado.”

Sabe-se que as identidades estão em constante desenvolvimento em favor pessoal ou social. Bajoit (2006), estudioso sobre o trabalho as características do indivíduo social atual. Para sabermos como ocorre o aparecimento das identidades, Bajoit fala de um trabalho do ser humano sobre si mesmo, a que chamamos de ‘trabalho do sujeito’ ou ‘auto-gestão relacional’ ou, a

O processo de construção da identidade do sujeito, partindo dos princípios do referido autor, acontece infinitamente através de movimentos culturais em destaque, sejam eles de grupo, de classes, família, trabalho. O trabalho do sujeito recree-se para que lhe traga benefícios presentes e futuros, por isso que Bajoit discorre sobre a forma de trabalho do sujeito, em forma de

Ademais, Bajoit assevera que existem três formas de desejos do sujeito as quais ele busca alcançar ao longo de sua vida: o sentimento de consonância existencial (BAJOIT, 2006, p. 174-175). A seguir discutiremos os três sentimentos de desejo

O sentimento de realização pessoal, como seu próprio nome exprime, são os desejos de ser o que o sujeito planejou para ser alcançados, daí que o sujeito corre o risco de entrar em crise. Esse sentimento de criar planos para a vida, Bajoit trata também o mesmo; os desejos de auto-realização, conscientes ou não, o autor chama de identidade desejada.

O sentimento de reconhecimento social, o sujeito pratica tudo aquilo que lhe promete e, lhe resta, adquirir para ser reconhecido, consonância existencial, “procura, por fim, conciliar a sua identidade desejada com sua identidade atribuída, para que haja um reconhecimento dele.” (BAJOIT, 2006, p. 175).

Bajoit comenta que o sujeito não consegue cumprir o que a sociedade o exige, logo ele busca “conciliar” esta imposição social que não cumpre o que seria essencial para si. Consequentemente, parece-nos que o sujeito não vive naturalmente, em liberdade, mas em condições definidas culturalmente, por isso que o sujeito sofre de “tensão existencial”, como Bajoit mencionou (p. 175-176).

Entretanto, Bajoit compreende ser normal este desenvolvimento social do indivíduo, afinal é consequência adquirida a partir de, por vezes, sofrer com essas mudanças. Bajoit alega que qualquer mudança social pode ser aceitável para o indivíduo, de

[...] para se submeter aos constrangimentos sociais, *de lhes encontrar um sentido: não poder encontrar os sentidos das soluções, aí e então, para resolver os problemas vitais da sua vida pessoal e a submeter-se.* (BAJOIT, 2006, p. 97-98, grifos do autor).

O indivíduo, por ser racional, deve reconhecer que as mudanças são necessárias e acontecem em função de escolhas de grupo. Essas mudanças são solucionadas naturalmente pelo indivíduo. Assim, toda e qualquer mudança ou crise identitária, é proveniente que exista

Esses problemas de identidade que acontecem, sejam eles em ambiente de trabalho, ou entre amigos, são identificados

O anseio por identidade vem do desejo de segurança, ele próprio um sentimento ambíguo. É através de uma experiência ainda não vivenciada, flutuar sem apoio num espaço pouco definido, numa condição enervante e produtora de ansiedade. Por outro lado, uma posição fixa dentro de

líquido-moderna, em que o indivíduo livremente flutuante, desimpedido, é o herói popular, “es (BAUMAN, 2005, p. 35).

Bauman esclarece que as identidades modernas estão altamente diversificadas, complexas, difíceis de ser decifradas; e um estilo, amanhã outro, para próxima semana, ainda não sabe. As identidades estão líquidas, como metaforizo desaparecem, para onde, não se sabe. Não podemos anotar o que as pessoas dizem, elas mudam de ideia constantemente. Bauman, dentre tantas ideias, sobre o sentimento de realização pessoal, o sentimento de reconhecimento social, o sentimento

JOGOS E IDENTIDADE

As identidades discutidas anteriormente são características das personagens (avatars) em jogos, que, por vezes, o jogador concorda com tal afirmação quando percebemos que, embora o jogador não esteja dentro do jogo fisicamente, é a identidade encontrada em jogo. São as identidades virtual, real e a projetiva. A primeira envolve-se ao avatar (personagem) desde o princípio de formação de jogo, mesmo que tenha-se a possibilidade de modificá-lo. Gee explica que o virtual é o nome real do jogador (por exemplo, *Braid* como Ricardo – foco no itálico). A segunda identidade, distinguida do jogador, as múltiplas identidades, tal como gostos, crenças, visões de mundo, necessidades, classe social, aproximação real, neste caso, o jogador *Ricardo* como *Braid*, é usada durante o jogo, pois as escolhas, ações e decisões, são baseadas para fazer a ligação entre a real e virtual. A identidade projetiva baseia-se nas decisões acerca da jogabilidade e da identidade simulada em ações.

Estas identidades projetadas, por sua vez, podem ser criadas à preferência do jogador, o que talvez o jogador não tenha imaginação projetada uma vida não criada fora dos jogos. Em outras palavras, é simular em jogos o tipo de pessoa que o jogador quer ser quanto ao jogo, ou seja, sua mecânica (design/configuração). Ambos há princípios que devem ser levados em conta na identidade projetiva: “Se os alunos em salas de aula carregam a aprendizagem ao ponto de assumir uma identidade em algum nível, assumir a identidade virtual como uma identidade no mundo real.”

Muito bem há a sincronização da trindade de identidades colocadas em jogos. Estas identidades são utilizadas e refletidas nesse motivo, a capacidade de interpretação dos tipos de identidades em jogos propõe-se que seja de maneira crítica para ser construída em jogo, embora ainda não tenha acontecido na vida fora de jogo, para que vejamos processos com problemas poderão acontecer – da mesma maneira acontece na vida real, pois os jogos respeitam a política da vida real e a reflexão das ações, pois os jogos são produzidos de forma repensada em relação à vida real. A simulação em jogos vale a simulação de desmoronamento de prédios, pois este pode acarretar na problematização de partes envolvidas: vida, saúde da vida real, ademais, de uma forma, ou de outra, estimula o jogador a sua atuação em sociedade.

ANÁLISE DO CORPUS

Discutiremos, a seguir, os comentários dos jogadores/as graduandos/as da UFS acerca de seus pensamentos sobre os jogos eletrônicos em meio a vinte jogadores entrevistados por meio dos questionários escritos. Os escritos em formato itálico são os comentários de fim de mantê-los em privado, criamos legendas para melhor situá-los à discussão: jogador 1, jogador 2 e jogador 3.

Jogador 1

Como seria possível usar jogos eletrônicos para o ensino de língua inglesa É possível,

[...] com leitura do enredo, [...] usando algum assunto ou abordagem da língua. Então a cada vez que eu jogo ele tem todo o conhecimento sobre este tema/abordagem. Dessa forma eu acredito que erramos, nós procuramos tentar encontrar o caminho certo, com isso vamos excluindo o caminho errado mas não acabado. [...].

Jogador 2

O que te atrai no jogo

[...] o raciocínio lógico, criatividade e sociabilidade (pensando em jogos cooperativos). Além de até mesmo modificando-a.

Jogador 3

O que te atrai no jogo

[...] os jogos não-lineares são os que mais me atraem, pois além de você ter o controle total e suas ações.

Você acha possível trabalhar criticamente com jogos eletrônicos no ensino de língua in

[...] Acho que jogos de simulação de vida, em geral, são mais fáceis para esse objetivo, por familiar, as amizades que você faz ou evita de acordo com o perfil de cada personagem, e questões de gênero, de sexualidade, sociais, étnicas, etc, fazendo um paralelo entre o mundo

Como podemos perceber: as respostas acerca das perguntas são variadas, cada jogador possui uma opinião particular. Ressaltamos que os graduandos analisados são jogadores de jogos, ou seja, possuem experiências com este mundo lúdico.

Por isso, os jogadores observam a jogabilidade, o enredo, sua função, o objetivo, o que se pode aprender com o tema/bordagem [...] a questão crítica e reflexiva [...] quando jogamos e erramos, nós procuramos tentar encontrar o que remete aos estudos de Gee (2007) ao apontar que os jogadores, ao jogar, inserem seu conhecimento no jogo, aprimoram e projetam-na e ser em jogos o que deseja ser na vida real.

O jogador 1, sendo ele futuro professor de língua inglesa, sente-se consciente da aptidão pedagógica que os jogos reais baseados à vida real, por isso que jogadores participam de oportunidade para o conhecimento em jogos. Gee (2007) principal objeto a ser observado em jogos. Os jogos de simulação real representam realidades da vida, como no jogo escolar, familiar, trabalho etc. As personagens brigam, discutem, fazem amizades, entram em problemas, ficam grávidas,

Os estudos de Bajoit (2006) sobre as identidades, parece-nos importante mencioná-los quando ele fala em seus estudos (mudanças culturais) e, conseqüentemente, as modificações que as identidades estão passando em consequência e analisados de forma crítica e reflexiva acerca da atuação, escolha e envolvimento com a vida. Se os jogos são representados nos diz que o jogo dá a possibilidade de errar, fazer escolhas e repetir jogadas. Assim como preferimos: os erros são virtuais dos jogos, nos dá a possibilidade de pensar sobre nossas atitudes, assim como Gee (2007) falou sobre a identidade e perceber os resultados.

Percebendo as ideias de Bajoit (2006, p. 175) sobre “identidade desejada”, este tipo de identidade é facilmente projetada e são mais complexas, afinal há conseqüências, ora positivas, ora negativas. No jogo, há a possibilidade de errar e repetir,

A criticidade do jogador faz-se de grande importância para filtrar as informações vistas em jogos. O jogador 2 nos fala o seguinte – em alguns momentos, até mesmo modificando-a. A atitude de modificar o jogo refere-se a discordar de certas regras podemos simulá-la à nossa conveniência em jogos. É importante perceber os planos em jogos que podemos projetá-los “obrigatoriedade” social exigida em grupo familiar ou de amigos a ter, por exemplo, uma religião, o jogador pode muito bem

É estranho atuar de tal forma, porém o sociólogo Bauman fala deste tipo de identidade do indivíduo, em desejar fazer o mesmo assim como ele fala de “identidade líquida” (BAUMAN, 2005, p. 35), ter um desejo hoje, amanhã ter um desejo controverso

Gee (2006, p. 63, tradução nossa), ao relatar sobre a “identidade projetiva”, reflete sobre a atuação dos alunos em sala de aula tomando como o tema o ponto de partida dos jogos. Dialogar as atuações dos jovens em sala de aula tendo conhecimento para a vida, como os jogos sérios[iii] (*serious games*) que ensinam pessoas para trabalho, formação etc.

Muito bem relata o jogador 3 ao comentar que [...] *além de você ter o controle total sobre as personagens, você também* referindo a jogos de simulação de vida. Os jogos de simulação de vida são mais críticos, afinal relatam a vida real (“auto-descoberta, exploração e formação de identidade e criação de experiência”. Estas estruturas identitárias do indivíduo, auto-gestão relacional, trabalho de construção identitária.” No jogo *The Sims*, por exemplo, a exploração da identidade pretende ser prefeito e, em início de função, desenvolver a estrutura da cidade em termos de população, saneamento básico.

Seguindo este caminho em funcionamento virtual, o jogo dá a possibilidade de simular tal situação mostrando prejuízo, pois se tem o domínio de desenvolvimento e atividade para controlar uma cidade. Estas formas de atuação podem ser dialógicas na sociedade. Alunos que estão em formação em sala de aula tomam como ponto de partida o assunto dos jogos. Assim como *interativo para levantar questões de gênero, de sexualidade, sociais, étnicas, etc, fazendo um paralelo entre o mundo virtual*

Os temas mais discutidos na atualidade: sexualidade, religião, gênero, etnias, são presentes em jogos. Gee (2007) fala a partir do “assunto” que criamos o diálogo sobre a vida real a partir do virtual, intencionando prevenção de problemas sociais trazem a solução para problemas sociais, mas servem de instrumento de prevenção da problemática a qual discute os sujeitos.

CONCLUSÃO

A discussão de identidade do sujeito está presente em jogos eletrônicos no ato de jogar, como as atitudes de fazer transformam a identidade do sujeito, como o “trabalho de construção identitária” (BAJOIT, 2006, p. 174) objetivando e evitando tanto possíveis de ser prevenidas, assim como percebemos sobre as mudanças de identidade discutidas em Hall (2000):

Sabe-se que as identidades mudam-se constantemente sem, ou com a escolha do indivíduo, assim, acontecimento e identitárias, seus efeitos, suas prevenções a problemas, bem como a interação social identitária em grupo, identificados de Gee (2007) das três identidades: a primeira envolve-se ao avatar (personagem) de jogo; a segunda identidade, distinta pode ser construída em jogos, embora ainda não tenha acontecido na vida real fora de jogo, para que vejamos processos oportuna para prevê atitudes dos jogadores.

Portanto, os jogos eletrônicos podem contribuir para a identificação e reflexão de atitudes do indivíduo no mundo virtual por

[i]

[ii]

REFERÊNCIAS

BAJOIT, G. **Tudo Muda**: proposta teórica e análise da mudança sociocultural nas sociedades ocidentais. Trad. Virgínia Al

BAUMAN, Z. **Identidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

BALES, J. **Who You Want to Be Video Game as Identity Reflexive Texts**. The Phoenix Papers, vol. 1, nº 2, 2013. Dis

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro - 7ª ed. DP&

MAXIS. **The Sims 1-3**. Electronic Arts, 2000-2012. PC.

MAPS,

G.

IMAGENS:

The

<https://www.google.com.br/search?q=CENAS+DO+JOGO+THE+SIMS&biw=1366&bih=667&source=lnms&tbn=isch&sa=X>

Acesso em 01 de julho.

NEVES, J. L. Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades. **Caderno de Pesqui**
http://ucbweb.castelobranco.br/webcaf/arquivos/15482/2195/artigo_sobre_pesquisa_qualitativa.pdf> Acesso em agosto d

PEDROSA, C. E.; MEIRA, G. M.; JÚNIOR, J. B. C. **Análise Crítica do Discurso e Mudança Social**. Caderno do CNLF, '

ULICSACK, M. Games in Education: Serious Games: a literature review. **Futurelab**, 2010. Disponível em: Acesso em jan

Graduado em Letras Português e Inglês (UFS/2015) e Mestrando em Linguística Aplicada pela (UFS). Professor de Líng
projeto de pesquisa “Jogos eletrônicos e novos letramentos na formação de professores de língua inglesa” com dois
Estrangeiras da UFS. Participou do grupo de estudo Novos Letramentos (NL). Membro Associado no Grupo de Pesquis
Contato: ricardodantassoares@yahoo.com.br.

Este trabalho se fundamenta a partir de dois projetos de pesquisa (financiados pelo PIBIC-CNPq, processo n° 407:
Estrangeiras da Universidade Federal de Sergipe (UFS) sobre jogos eletrônicos realizados durante a graduação do aut
Novos Letramentos da UFS, tomados por novos interesses, curiosidade e necessidade, decidimos continuar com a pesq
de aula da disciplina de língua inglesa em instituições de ensino básico no município de Aracaju/SE. Ademais, esta pe
Vanderlei J. Zacchi, cujo trabalho, em geral, trata da Aprendizagem e Ética em jogos eletrônicos. O desenvolvimento des
aplicada da UFS, Tópicos Temáticos IV, do departamento de Letras da UFS.

[1] Para compreender a narrativa do jogo *The Sims*, recomendamos sua leitura online: . Acesso em fev. de 2017.

[1] Para mais informações sobre os Jogos Sérios, ver Ulicsack (2010) em: . Acesso em jan. de 2017.