

## Jogos electrónicos: espaços de exploração e de conhecimento

---

A casa, o sótão, o quarto podem ter sido o espaço das brincadeiras e dos jogos, mas os quintais, as ruas e as praças eram a sua verdadeira terra quando requeriam exploração, aventura e descoberta. Durante séculos, a rua abria-se em espaços para actividades lúdicas espontâneas, de experimentação autónoma. Era um lugar que trazia a percepção de que só era regulado pela fantasia dos seus utentes e pelas actividades que acolhia ? um campo de batalha, uma pista de dança, um trilho de corridas, um espaço de leitura à socapa e de imaginação fracturante. Um ponto de encontro e de relações que se estabeleciam e que acolhiam as pessoas ajudando-as a filiar-se numa comunidade.

À medida que a racionalização urbana ocupa os espaços de exploração a cidade cresce para os carros que ganham a rua e os espaços de descoberta regram-se e fragmentam-se em esquemas de organização sócio-espacial. Aos lugares livres sucedem-se os espaços especializados que subordinam as escolhas dos seus utilizadores a uma formatação pré-determinada dos parques *indoor*, dos centros de ocupação e doutros espaços vigiados e protegidos dos perigos existentes na rua.

Os quintais de outrora renovam-se a partir de um lugar em casa, com os jogos electrónicos, o computador, a conexão mediatizada com um exterior aberto à escala planetária. A importância deste contacto com o mundo da circulação maciça da informação convoca, inevitavelmente, capacidades e modos de aprendizagem diferentes daquelas que eram requeridas numa sociedade em que a escassa informação disponível era, para o cidadão comum, dispendiosa e difícil de obter. Quando McLuhan refere que "o meio é a mensagem" enfatiza, na verdade, os efeitos pessoais e sociais que cada novo meio de comunicação produz nos seus utilizadores, especificando novas formas de pensar, de aprender e de se relacionar com os outros. Trata-se de compreender de forma diferente o conceito de literacia, agora longe da ideia do jovem deleitado num sofá a ler um livro, substituída pela imagem do adolescente capaz de, simultaneamente, deter-se em múltiplas tarefas, mesmo que não esmiúce cabalmente nenhuma delas.

A escolaridade representa ainda, para cada jovem, uma cada vez mais penosa peregrinação pelos processos de aprendizagem baseados num método que sobrevaloriza o conservadorismo do conteúdo que o professor expõe e avalia, contraposto aos ambientes altamente interactivos e estimulantes dos actuais jogos electrónicos que devolvem ao próprio jogador a sensação de domínio efectivo sobre o ambiente que manipulam e sobre os acontecimentos que protagonizam. Um recente relatório da Federação Americana dos Cientistas afirma que este tipo de jogos incorpora as melhores características que a ciência cognitiva formula para a aprendizagem, incluindo a monitorização contínua e *feedback* do progresso realizado, a ênfase na prática e na actividade, o encorajamento para aprofundar a estratégia necessária para o progresso no jogo, diversificando as suas fontes de informação junto de outros jogadores, de amigos, na *Internet*, revistas, manuais, etc..

Mesmo a crítica à consola de jogos enquanto ícone de um mundo ainda mais sedentário, já mal condiz com a situação actual. Se é verdade que os jogos electrónicos renovaram as possibilidades de entretenimento no interior do espaço doméstico, reforçando o afastamento dos jogadores das vivências sociais de outrora, ainda que ampliadas na sua variante virtual, as novas gerações de telemóveis e as consolas e computadores portáteis prometem trazer de novo à rua e demais espaços públicos novas formas de sociabilidade e de expressão cultural. De facto, já há jogos que determinam a imersão do jogador no universo de simulação do jogo, ao mesmo tempo que interage com o meio envolvente e com outros jogadores em presença no mesmo espaço físico.

A importância do conhecimento e da experiência adquirida mantém-se mas é suplantada, pelo menos em muitas circunstâncias da vida actual, pela capacidade de aprender e de produzir soluções inesperadas ou singulares, o que faz com que, num certo sentido, a "ignorância" seja preferível ao conhecimento, no sentido que lhe dá Kerckhove quando refere que aquela força a atenção a reposicionar-se para aprender no processo de descoberta, bem mais útil do que o seu próprio conteúdo, agora que o conhecimento está distribuído em redes digitais, tornado cada vez mais acessível de forma instantânea a cada momento da sua necessidade.