

DAS APRENDIZAGENS À NOÇÃO DE RELAÇÃO COM O SABER: possibilidades etnográficas em League of Legends

Gabriel Philippe¹

RESUMO

O texto em questão tem por objetivo apresentar algumas reflexões iniciais quanto às relações com o saber constituídas em League of Legends, a partir da pesquisa “A RELAÇÃO COM O SABER CONSTITUÍDA EM AMBIENTES VIRTUAIS DE MULTIJOADORES EM ARENA DE BATALHA: o cotidiano de jovens estudantes-jogadores de League of Legends”, aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa sob o número CAAE 33393720.4.0000.5137. Por meio da(s) etnografia(s) na/da internet, e com vistas à compreensão das comunidades, dos jogadores e do jogo, para além de uma descrição densa, buscou-se apresentar alguns achados das observações/participações nas *lives streamings* e nos grupos de League of Legends nas redes sociais (Facebook, Instagram, Discord e Youtube). Para tanto, e com vistas às reflexões mais ampliadas quanto ao exercício etnográfico, lançou-se mão às contribuições de Fragoso, Recuero e Amaral (2011), Gomes (2019), Hine (2015), Kling e outros (2005), Kozinets (2010), Lave (2011, 2013), Nardi (2010) e de outros autores/as, tendo em vista a compreensão da internet como (também) espaço de/das relações humanas e, por conseguinte, potencial ao empreendimento etnográfico. Assim, para além dos entendimentos simplistas sobre as aprendizagens, seja na internet seja em outros espaços, on-line ou off-line, esses sujeitos-a(u)tores relacionam-se com o saber e, no caso dos Jogos Digitais de multijogadores, com as dinâmicas propostas pelo *game*, mesmo que esse não possua objetivos didáticos-pedagógicos, pois as aprendizagens constituem-se como uma faculdade do humano, que aprende e trabalha no movimento constante de vir a ser-e-estar no mundo, (re)significado cotidianamente pelos sujeitos e por suas relações.

Palavras-chave: Aprendizagens, Relação com o saber, Etnografias, League of Legends, Internet.

INTRODUÇÃO

O texto em questão propõe uma breve discussão acerca da *relação com o saber constituída em League of Legends*, a partir da pesquisa “A RELAÇÃO COM O SABER CONSTITUÍDA EM AMBIENTES VIRTUAIS DE MULTIJOADORES EM ARENA DE BATALHA: o cotidiano de jovens estudantes-jogadores de League of Legends”, ainda em andamento, aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Instituição de Ensino Superior proponente, sob o número CAAE 33393720.4.0000.5137. Assim, a pesquisa se desenvolve de modo a compreender o jogo, bem como a internet, como um espaço em

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas, sirgabrielphilippe@gmail.com.

que jogadores se relacionam uns com os outros na busca por conhecimentos necessários às dinâmicas propostas pelo *game* e pelas situações-problema criadas, além de, também, identificar os usos das Tecnologias da Informação e Comunicação nesse processo.

Com vistas às reflexões de Fragoso, Recuero e Amaral (2011), Hine (2015), Kozinets (2015) e outros autores, substituiu-se o termo “virtual”, proposto, inicialmente, no título projeto de pesquisa que originou esse trabalho, pelo o termo “on-line”, tendo em vista que a dicotomia real/virtual reforça uma relação que não se faz possível, dada a multidimensionalidade das relações que se constituem na(s)/em rede(s), sejam essas a partir da(s) máquina(s) (computador, *smartphones*, *tablets* e outros) e das Tecnologias da Informação e Comunicação – como adensado por Kling, Rosenbaum e Sawyer (2005) e Sawyer e Tyworth (2006) – sejam a partir das relações que se fazem no off-line (na roda de conversa, no ônibus, no bar/restaurante, na escola e outros espaços), embora essas duas dimensões não estejam separadas (KOZINETS, 2010).

Por conseguinte, entende-se que a “virtualização”, que se opõem às relações “reais”, ou, do cotidiano externo à máquina e às tecnologias, não se faz adequada, uma vez que as dinâmicas humanas se fazem na complexidade de relações (CAPRA, 1997, 2014; MORIN, 2011). Nesse sentido, o que há é o humano que se faz, que cria significado ao mesmo tempo em que ressignifica as relações. Por essa razão, o mesmo humano-sensível que intervém no mundo por meio do trabalho (ARANHA, 1996; MARX, 1985), intervém na(s) rede(s) por meio das tecnologias. A rede (a internet), portanto, para além dos protocolos de transferências de hipertextos e/ou *bits*, se faz a partir dos usos que seus atores – e não meros usuários – fazem no instante em que operam a máquina e a internet (KLING; ROSENBAUM; SAWYER, 2005; SAWYER; TYWORTH, 2006).

Para tanto, lançou-se mão ao empreendimento etnográfico na/da internet (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011; HINE, 2015; KOZINETS, 2015) não para fazer uma descrição densa do exótico, daquilo/daquele(s) que se faz distante, mas, por outro lado, para que se possa compreender o modo como os jogadores de League of Legends (LoL)² se relacionam com o saber, o que inclui a relação consigo, com os outros e com o mundo, como proposto por Charlot (1996, 2010). Ainda, tal empreendimento apresenta-se como potente à compreensão de como os jogadores constroem conhecimentos quanto ao jogo e à sua mecânica, quanto aos desafios que emergem em

² Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>.

uma partida, como buscam pelos conhecimentos necessários à jogabilidade³ e outros fatores que explicitam a relação de atividade em relação ao jogo e à máquina.

Assim, o texto organiza-se de modo a apresentar, inicialmente, algumas reflexões acerca das possibilidades etnográficas na/da internet, além de se asseverar o entendimento da rede como espaço de relações entre seus atores. Após, são apresentados alguns elementos que fundamentam a concepção das aprendizagens como uma faculdade humana, intrínseca ao sujeito. Em seguida, a partir das *live streamings* de LoL, em dois canais da TwitchTV destinados ao jogo, com público médio de 800 players-espectadores, lançou-se mão às reflexões em relação ao empreendimento etnográfico na internet, bem como procedeu-se com a (breve) caracterização dos jogadores participantes da fase inicial da pesquisa, em que foi disponibilizado um formulário on-line nas redes sociais.

O EMPREENDIMENTO ETNOGRÁFICO NA INTERNET: lugar de relações

O fazer etnográfico na internet está para além do próprio método, pois, ao se fazer isso, o pesquisador compreende a internet como lócus da pesquisa etnográfica (HINE, 2015; MAGNINI, 2003; NARDI, 2010). A rede, portanto, assume um caráter não passivo-instrumental, mas não por uma característica própria à *web*, ou, mesmo, por algo que a torna magnificamente autossuficiente, mas pelas relações com o saber que se constituem nesse(s) espaço(s). Nesse sentido, Magnini (2003) argumenta que “não é o conteúdo da cultura popular, do entretenimento ou do lazer o que importa, mas os lugares onde são desfrutados, as relações que instauram, os contatos que propiciam” (p. 85).

Por essa razão, é a partir da ação interventora humana em um mundo onde o singular coexiste com o plural que é incorporado à internet aquilo que lhe é próprio, para além da ideia inicial de armazenamento de dados e transferências de informações (FERRARI, 2008; ROCHA, FILHO, 2016; LINS, 2013; PINHO, 2003). Desse modo, a partir do trabalho, faculdade fundamentalmente humana (ARANHA, 1996; MARX, 1985), é que o homem, sujeito de/das aprendizagens (GOMES, 2019; LAVE, 2011; 2013), (re)significa cotidianamente os usos das redes e das tecnologias, compreendidas como tal por meio da ação de seus atores (KLING; ROSENBAUM; SAWYER, 2005; SAWYER; TYWORTH, 2006). Portanto, para Fragoso, Recuero e Amaral (2010):

³ Nos termos do trabalho em questão, *jogabilidade* é entendida como a ação de jogar, as habilidades necessárias ao jogo e às situações-problema criadas durante uma batalha entre multijogadores.

A internet pode ser tanto objeto de pesquisa (aquilo que se estuda), quanto local de pesquisa (ambiente onde a pesquisa é realizada) e, ainda, instrumento de pesquisa (por exemplo, ferramenta para coleta de dados sobre um dado tema ou assunto) (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 18).

Nessa perspectiva, a internet e os Jogos Digitais de multijogadores (MOBA⁴, MMORPG⁵ e outros) fazem-se como possíveis ao empreendimento etnográfico não pelo o que são, sobretudo em suas gêneses (LINS, 2013; PINHO, 2003), mas, por outro lado, pelo movimento constante de vir a ser e de ressignificação por seus atores (KLING; ROSENBAUM; SAWYER, 2005). O que se busca, nos termos da pesquisa, é a compreensão das relações com o saber constituídas nesses ambientes, e não uma descrição profunda de um exótico (in)existente como se a internet fosse uma instância pertencente aos povos distantes (HINE, 2015; SAWYER; TYWORTH, 2006). Na “palma da mão” controlamos o mundo e, ao mesmo tempo, somos controlados...

O potencial das redes – e o plural é aqui empregado dadas as diversidades dos seus atores e dos usos da internet e das tecnologias – ao empreendimento etnográfico, portanto, faz-se a partir daquilo que fundamentalmente a constitui como tal: *o humano e suas relações com o saber* (CHARLOT, 1996, 2010). Por essa razão, para além da descrição densa como se a internet nos fosse estranha, ou, mesmo, como se seus atores fossem-nos “exóticos”, há atores em relações uns com os outros a partir das máquinas e das Tecnologias da Informação e da Comunicação (KLING; ROSENBAUM; SAWYER, 2005; SAWYER; TYWORTH, 2006). A máquina não é um mero instrumento, mas torna-se uma ferramenta que o homem intervém no mundo, não entendido a partir da dicotomia real/virtual (KOZINETS, 2010), mas como complexo, organizado em tramas igualmente complexas e diversas (CAPRA, 1997, 2014; MORIN, 2011).

Como refletido por Nardi (2010), durante o empreendimento etnográfico em World of Warcraft⁶, “[...] [ela] não estava sozinha no Jardim do Éden dos Elfos Noturnos, mas estava cercada por jogadores humanos reais, que interagem comigo. Fiquei emocionada por outro jogador ter me dado algo de graça, sem eu pedi-lo ou mesmo ter

⁴ Multiplayer Online Battle Arena.

⁵ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.

⁶ Disponível em: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/>.

um modo para agradecê-lo” (NARDI, 2010, p. 5, tradução nossa)⁷. As reflexões da pesquisadora mostram-se como fruto de “um trabalho paciente e continuado ao cabo do qual e em algum momento, como mostrou Lévi-Strauss, os fragmentos se ordenam, perfazendo um significado até mesmo inesperado” (MAGNINI, 2003 p. 85).

DAS APRENDIZAGENS À NOÇÃO DE RELAÇÃO COM O SABER

Pensar a ideia *das aprendizagens à relação com o saber* fundamenta-se em um movimento de compreensão das aprendizagens pela/na complexidade de relações (CAPRA, 1997, 2014; MORIN, 2011), e não na superação de termos e/ou concepções – *embora, em dados momentos, tais superações fazem-se fundamentais*. Nesse sentido, “Lave destacou essa ideia para explicar como a aprendizagem é possível; o acesso um ao outro, à própria maneira de agir e de se envolver na prática cria possibilidades de aprendizagem” (GOMES, 2019, p. 162)⁸. O movimento, ou, as relações que se fazem na complexidade, constitui-se como elemento fundamental às aprendizagens: gestos, posturas, emoções, humor, as leituras (GOMES, 2019; LAVE, 2003, 2011) – o investimento de saberes nos “corpos-si” (VERÍSSIMO, 2015):

As teorias da atividade situada não separam ação, pensamento, sentimento, valor e suas formas histórico-culturais e coletivas de atividade localizada, interessada, conflituosa e significativa. A teoria cognitiva tradicional é “distanciada da experiência” e separa o mundo e a mente aprendiz. Essa “libertação” dos limitados confins do corpo e da experiência imediata é rejeitada por várias razões nos capítulos que formam *Understanding Practice*, em favor de relações mais complexas entre pessoa e mundo (LAVE, 2003, p. 239).

Por essa razão, os modos como os jovens se relacionam com o saber nos ambientes on-line de multijogadores são anteriores às propostas didático-pedagógicas no contexto escolar. As aprendizagens, por conseguinte, não são/estão no jogo, mas é fruto de um processo dialético, faculdade intrínseca ao humano. O jogador aprende não em função do jogo, embora mobilizado pelas situações problemas dele, por exemplo, uma vez que a

⁷ I was not alone in the Night Elves’ Garden of Eden but surrounded by real human players who would interact with me. I was touched that another player had given me something for free, without my asking or even having a way to thank him (NARDI, 2010, p. 5).

⁸ Lave highlighted this idea in order to explain how learning is possible; access one to the other, to the very manner of acting and of being involved in practice creates the possibilities for learning (GOMES, 2019, p.162).

capacidade de aprender lhe é inerente (LAVE, 2003), e que os sujeitos encontram-se imersos em uma dinâmica de relações consigo, com os outros e com o mundo; é/faz sentido. Como proposto por Charlot (2000), “a relação com o saber é um conjunto de relações e, não, uma acumulação de conteúdos psíquicos, e estendendo-se a definição para além do saber-objeto da escola” (CHARLOT, 2000, p. 80):

Ninguém escapa da educação. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-e--ensinar. Para saber, para fazer, para ser ou para conviver, todos os dias misturamos a vida com a educação. Com uma ou com várias: educação? Educações (BRANDÃO, 1981, p. 3).

Não é necessário um planejamento sistemático para que o jogador aprenda com seus pares e, até mesmo, com as situações propostas no jogo. Esse processo é fruto da relação com o saber, do movimento de um sujeito em atividade (VERÍSSIMO, 2015) e que trabalha (para além da noção de emprego). Nesse sentido, “[...] o acesso é facilitado por gestos específicos, uso de objetos, frases e inflexões discursivas, humores e emoções expressivas, informações prévias (background cultural) que são evocadas, demonstradas e desveladas no ambiente específico, e disposições peculiares, por vezes expressas corporalmente” (GOMES, 2019, p. 162), ampliando, como proposto anteriormente, a própria noção de educação como naturalmente anterior à instituição escolar (BRANDÃO, 1981). Ainda, como asseverado por Gomes (2019), “as práticas em diferentes domínios podem ser amplamente ou variavelmente acessíveis, ou relativamente isoladas, com consequências para os processos de aprendizagem” (p. 162, tradução nossa)⁹.

Por essa razão, faz-se como fundamental, nos termos do texto em questão, que sejam compreendidas as maneiras particulares que os jogadores se relacionam com o mundo, com os outros e consigo, além de compreender como se valem do(s) jogo(s) e da(s) tecnologia(s), seja no contexto on-line seja no off-line, tendo em vista que tal relação não se faz na separação (KOZINETS, 2010). Assim, tratar da relação com o saber nesses espaços configura-se como um movimento de compreensão-ação do jogo a partir do jogo, que só se faz e tem sentido no instante em que é jogado por seus jogadores (NARDI, 2010), que se relacionam com o saber de modos distintos uns dos outros e atuam nesses espaços on-line (KLING; ROSENBAUM; SAWYER, 2005) por meio das tecnologias,

⁹ Practices in different domains may be widely or variably accessible, or relatively sequestered, with consequences for learning processes (GOMES, 2019, p. 162).

não apenas para comunicação e/ou troca/envio/recepção de dados/informações, mas para criarem e (re)criarem cotidianamente: **sujeitos-a(u)tores**.

AMBIENTES ON-LINE DE MULTIJOADORES EM ARENA DE BATALHA: *gamers*, comunidade(s) e League of Legends

League of Legends é um jogo do estilo MOBA, aqui definido como um jogo on-line de multijogadores em arena de batalha. Produzido e distribuído pela Riot Games¹⁰, o jogo encontra-se disponível pelas plataformas Microsoft Windows, Mac e, mais recentemente, Android, com o lançamento da versão League of Legends: Wild Rift¹¹ que, embora seja um outro produto, segue a mesma dinâmica da versão inicial do projeto, e, ainda, conta com o mesmo *deck* de personagens à disposição dos jogadores. Por essa razão, e levando em conta a expansão do projeto às plataformas *mobile*, League of Legends apresenta-se como um dos jogos mais populares, contando com 11,5 milhões de jogadores ao mês, sendo que, desses, 4,2 milhões de jogadores acessam o jogo diariamente, de acordo com o site Runas (2021).

O jogo, no entanto, extrapola os limites de Summoners Rift, *um dos mapas de jogo principais*, uma vez que os jogadores se organizam em grupos diversos pelas redes sociais. Assim, é comum encontrar páginas/grupos de League of Legends pelo Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp e outros, além de grupos para comunicação via *chat* de voz e de vídeo como o Discord, por exemplo. Ainda, cabe destaques aos canais de jogadores amadores e profissionais, *streamers* ou não de LoL, no Youtube e na TwitchTV, plataformas que contam com um grande número de transmissões de partidas, eventos nacionais e mundiais, análise de notas de atualização e de mecânicas de jogos e/ou de personagens, tutoriais de como jogar e outras propostas aos *players*.

Desse modo, e com vistas aos objetivos propostos na pesquisa, buscou-se, em nível inicial, caracterizar parte dessa comunidade de jogadores que se organiza em diferentes espaços on-line. Para tanto, durante o mês de dezembro de 2020, foi disponibilizado um formulário on-line, desenvolvido a partir da ferramenta Google

¹⁰ Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br>.

¹¹ Disponível em: <https://wildrift.leagueoflegends.com/pt-br/>.

Forms, nos grupos Aldeia Oculta dos Patos¹² e League of Minas¹³ (Instagram), esaCarry¹⁴ (Discord) e no canal Djoko¹⁵, na TwitchTV. No período em que esteve disponível, o formulário, que contou com a anuência de seus participantes, por meio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, recebeu 128 respostas de jogadores das cinco regiões geográficas do Brasil (126), de Portugal (1) e da Alemanha (1).

A anuência dos administradores dos referidos grupos, bem como o fato de se tratarem de grupos voltados à comunidade de jogadores de LoL, tornou viável a divulgação do formulário para que se pudesse caracterizar os participantes da pesquisa. É fato que a diversidade de *players* é extremamente maior do que a aferida no formulário, todavia tal instrumento possibilitou a compreensão de elementos em relação à idade, ao sexo/gênero, ao estado/cidade, ao nível de escolarização e outros fatores em relação aos participantes, além de, ainda, aferir as horas semanais gastas com jogo, elementos que influenciam na derrota/vitória em uma partida, importância do envolvimento da equipe/time e outras questões elencadas durante a elaboração do formulário.

A problemática, no entanto, reside não na caracterização em si desses jogadores, mas, por outro lado, na compreensão quanto às relações constituídas, dos debates nos grupos e/ou transmissões de LoL, do envolvimento da comunidade uns com os outros, das inquietações diante dos problemas do jogo e, até mesmo, inquietações em relação à desenvolvedora e distribuidora do *game*, Riot Games. Para tanto, com vistas ao que, anteriormente, fora caracterizado como “um empreendimento etnográfico”, buscou-se participar das *live streams* do canal Djoko, na TwitchTV, e do grupo esaCarry, no Discord. Ainda, destaca-se que, em razão das questões éticas, não buscou-se descrever sujeitos, condutas, falas e/ou quaisquer elementos que poderiam revelar a identidade dos jogadores. Objetivou-se, portanto, a dinâmica das relações constituídas nesses espaços.

Nesse sentido, uma das questões emergidas durante esses momentos foi: *por qual razão os jogadores jogam um game que lhes causam tanto stress?* Para além dos comentários no *chat* e ou participações, eram comuns os relatos de que o jogo causava algum tipo de incômodo, seja por aspectos técnicos que os afetavam durante as partidas (internet, abastecimento de energia elétrica, queda de FPS e outros) seja por razões da

¹² Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/aopatos/about>.

¹³ Disponível em: <https://www.instagram.com/league.minas/>.

¹⁴ Disponível em: <https://www.instagram.com/esacarry/?hl=pt-br>.

¹⁵ Disponível em: <https://www.twitch.tv/djoko>.

não habilidade de jogadores novatos com o jogo, que implicava, em certas situações, em um cenário de derrota. É fato que tais fatores também foram experienciados pelo autor do texto em questão, dada sua condição de jogador – *anterior à condição de pesquisador*. Assim, muitos dos “sofrimentos” percebidos durante a participação nas *lives*, por exemplo, não se faziam distantes de quem os pesquisava:

[...] a etnografia é uma forma especial de operar em que o pesquisador entra em contato com o universo dos pesquisados e compartilha seu horizonte, não para permanecer lá ou mesmo para captar e descrever a lógica de suas representações e visão de mundo, mas para, numa relação de troca, comparar suas próprias representações e teorias com as deles e assim tentar sair com um modelo novo de entendimento ou, ao menos, com uma pista nova, não prevista anteriormente (MAGNANI, 2003, p. 84).

Como refletido por Magnini (2003), a situação de jogo, assim como os modos particulares em que os jogadores se relacionavam com as tecnologias e com as questões do jogo (PRENSKY, 2001), não eram distantes de quem as pesquisava. As “relações de troca” foram tecidas durante anos até que a pesquisa fosse desenvolvida, e, até mesmo, concebida. Tal envolvimento, ainda, elencou outras questões: *seriam possíveis as aprendizagens nesses espaços, embora não pensados para tal fim? Para que existam aprendizagens é necessário que alguém sistematize o processo? As aprendizagens são faculdades do humano, do sujeito que age, e é agido, no mundo ou de um processo pedagógico intencional? Há lugar para aprendizagens em League of Legends?*

Em um dos momentos durante as transmissões do canal Djoko, jogadores o questionavam quanto às mecânicas de uma personagem (Oriana) e as razões pelas quais determinados itens não seriam adequados para ela. Adiante, Djoko ocupou-se de explicitar elementos mais complexos que fundamentavam tal percepção como a progressão das habilidades da personagem e sua posição durante a partida que era analisada. Em síntese, para muito além de pressionar teclas e/ou executar movimentos combinados, era necessário, para que se fosse possível a jogabilidade, *conforme definido anteriormente*, que uma série de fatores fossem considerados por quem joga, inclusive contra quem se joga, uma vez que quem joga faz o jogo a partir dos seus modos, imprimindo especificidade em uma jogada. Tal elemento assevera a noção da não-neutralidade da rede, tampouco dos seus atores, que exercem um papel consciente quando fazem uso dela (KLING; ROSENBAUM; SAWYER, 2005).

Ademais, o jogo só pode aquilo que é desenvolvido a partir de quem joga; **não é**, mas está em movimento, assim como seus atores. As aprendizagens e a relação com o saber se fazem não pelo fato do jogo ter sido desenvolvido com essa proposta, mas, por outro lado, pelas relações e pelos usos do jogo por aqueles que o joga. Jogar LoL, ou outros jogos do gênero e/ou correlatos, significa fazer escolhas diante de uma situação problema posta: *qual habilidade usar uma vez que fui preso em uma armadilha? Devo pedir assistência aos colegas de equipe ou “fazer a jogada”, mostrar do que sou capaz?* Existe, portanto, intencionalidade, e, para tanto, as dinâmicas com as comunidades se fazem potentes às trocas de experiências, de táticas e de conhecimentos quanto ao jogo e/ou quanto aos modos de se jogar em determinado lugar com dado personagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreender a internet como potencial às etnografias significa entendê-la como espaço em que seus a(u)tores agem, criam, recriam, formam, transformam, significam e ressignificam cotidianamente pelas relações uns com outros por meio da máquina e das Tecnologias da Informação e Comunicação. A rede, portanto, *se faz*, igualmente os seus sujeitos, uma vez que só pode ser o que é em função de quem se apropria dela. Por essa razão, o fazer etnográfico na internet não é um mero exercício de fazer-se “*através de [...]*”, mas, por outro lado, de *compreender-se* com/no espaço em que o humano trabalha e aprende no instante em que intervém no tempo-espaço. A dicotomia on/off se faz empobrecida diante da complexidade de relações nas redes, uma vez que o sujeito *logado* é, também, o sujeito *deslogado*: o *on* e *off* se misturam nas *teias* da vida.

O potencial educativo do jogo multijogador se dá não pelo seu objetivo como tal, mas pelas relações que se manifestam no on-line/off-line, que não são de oposição, mas de correlação, tendo em vista que o sujeito no/do off-line é sujeito no/do on-line. O jogador, anteriormente às situações vivenciadas com seus pares durante uma partida de League of Legends, é sujeito de um mundo complexo, em movimento constante de construção/reconstrução a partir das relações factíveis. Portanto, ao iniciar a partida, não há um (outro) sujeito do on-line, mas um sujeito envolto no movimento de ser/estar e nas dinâmicas diversas que acontecem no on-line e/ou no off-line. O *play* é (mais) uma forma, dentre tantas outras, de se relacionar com o saber e de atuar no mundo, que compreende as tecnologias e a internet como resultados do trabalho e da atividade humana.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo financiamento da pesquisa por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC-2020/26902).

REFERÊNCIAS

- ARANHA, M. L. de A. **História da educação**. Rio de Janeiro: Moderna, 1996.
- BRANDÃO, C. R. **O que é educação?**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1981.
- CAPRA, F. **A Visão Sistêmica da Vida**: Uma concepção unificada e suas implicações filosóficas, políticas, sociais e econômicas. 1. ed. São Paulo: Cultrix, 2014.
- CAPRA, F. **The Web of Life**: A New Scientific Understanding of Living Systems. New York: Anchor Books, 1997.
- CHARLOT, B. **A Relação Com o Saber nos Meios Populares**: Uma investigação nos liceus profissionais de subúrbio. Tradução de Catarina Matos. Porto: CIIE/Livpsic, 2009. (Coleção Ciências da Educação/5).
- CHARLOT, B. **Da relação com o saber**: elementos para uma teoria. Tradução Bruno Magne. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- CHARLOT, B. Relação com o saber e com a escola entre estudantes de periferia. Tradução Neide Luzia de Rezende. **Cad. Pesq.**, São Paulo, n. 97, p. 47-63, maio 1996. Disponível em: <http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/article/view/803>. Acesso em: 24 set. 2021.
- FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para a internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011. (Coleção Cibercultura).
- GOMES, A. M. Afterword: Learning Together – New Challenges and Ethnographic Scenarios. In: J. LAVE, J.; GOMES, A. M. **Learning and Everyday Life**: Access, Participation, and Changing Practice. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. p. 158-169. DOI: 10.1017/9781108616416.009.
- HINE, C. **Ethnography for the Internet**: Embedded, Embodied and Everyday. London: Bloomsbury Academic, 2015.
- KLING, R.; ROSENBAUM, H.; SAWYER, S. **Understanding and Communicating Social Informatics**: A Framework for Studying and Teaching the Human Contexts of Information and Communication Technologies. Medford, New Jersey: Information Today, Inc., 2005.

KOZINETS, R. V. **Netnography**: doing ethnographic research online. 1. ed. London: SAGE Publication Inc., 2010.

LAVE, J. **Apprenticeship in critical ethnographic practice**. Chicago: The University of Chicago Press, 2011.

LAVE, J. A prática da aprendizagem. *In*: ILLERIS, Knud. **Teorias contemporâneas da aprendizagem**. Tradução de Ronaldo Cataldo Costa. Porto Alegre: Penso, 2013. p. 235-245.

MARX, K. O Capital. **Crítica da Economia Política**: o processo de produção do capital. 10. ed. [S. l.]: DIFEL – Difusão Editorial S. A., 1985. vol. 1.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Tradução de Eliane Lisboa. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

NARDI, B. A. **My Life as a Night Elf Priest**: An Anthropological Account of World of Warcraft. Ann Arbor, Michigan: University of Michigan Press, 2010.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. **MCB University Press**, v. 9, n. 5, p. 1-6, out. 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 18 set. 2021.

ROCHA, G. C. da; FILHO, V. B. de S. Da guerra às emoções: história da internet e o controverso surgimento do Facebook. *In*: IV ENCONTRO REGIONAL NORTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 4., 2016, Rio Branco. **Anais [...]**. Rio Branco: ALCAR, 2016. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-regionais/norte/4o-encontro-2016/gt-historia-da-midia-digital/da-guerra-as-emocoes-historia-da-internet-e-o-controverso-surgimento-do-facebook/view>. Acesso em: 18 set. 2021.

RUNAS. **Quantas pessoas jogam a League of Legends?**. [S. l.]: Runas, 2021. Disponível em: <https://www.runas.lol/blog/quantas-pessoas-jogam-a-league-of-legends/#:~:text=11%2C5%20mil%C3%B5es%20de%20jogadores,2%20mil%C3%B5es%20de%20jogadores%20di%C3%A1rios>. Acesso em: 18 set. 2021.

SAWYER, S.; TYWORTH, M. Social Informatics: Principles, Theory, and Practice. *In*: **Remembrance of Rob Kling**: Proceedings of the Seventh International Conference on Human Choice and Computers. Maribor, Slovenia: HCC7, 2006. DOI: 10.1007/978-0-387-37876-3_4. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/225758208_Social_Informatics_Principles_Theory_and_Practice. Acesso em: 18 set. 2021.

VERÍSSIMO, M. Elementos para construção da noção de saber investido. **Trabalho & Educação**, Belo Horizonte, v. 24, n. 2, p. 295–313, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/9444>. Acesso em: 29 set. 2021.