

CIBERCULTURA, JOGOS ONLINE NO PROCESSO DE INCLUSÃO DIGITAL

Aristófanex Alexandre da Silva

Universidade Federal de Campina Grande - CDSA

E-mail: obe.avalon@gmail.com

Wilza Borges de Souza

Universidade Federal de Campina Grande - CDSA

E-mail: wilza28@gmail.com

Resumo: A proposta de nossa pesquisa tem como objeto analisar os processos de inclusão digital dos alunos mediados pelos jogos *online*. Mais especificamente, estudando um grupo de indivíduos com faixa etária entre 13 e 15 anos, alunos da Escola Municipal Adalice Remígio Gomes, na cidade de Monteiro-PB. Todos participantes do MMORPG¹ *Ragnarok Online*, *game online* interativo que permite ao jogador utilizar um *avatar*² para realizar tarefas individuais ou coletivas deste universo virtual ao qual ele pertence. Sua manipulação dentro do espaço virtual o leva a interações diretas e indiretas com outros *gamers/players*, formando assim, uma rede complexa de entroncamentos sociais baseados em um mundo medieval, onde os *players* formatam seus alter egos a partir da percepção de si mesmo e da concepção apresentada virtualmente circundante, criando sua identidade virtual e inserindo-a no universo do *game*, contudo, ao fazê-lo, também o introjeta em seu próprio cotidiano, caracteriza assim, um conjunto de possibilidades de interação social semelhante ao encontrado em sociedades do medievo. Este trabalho ressalta as ligações hipermidiáticas de forma a demonstrar uma interdependência dos *players* à medida que se avança nos objetivos individuais ou coletivos dentro do *game*, chegando ao extremo de ocorrer um transporte identitário onde o mundo virtual transborda para a sala de aula.

Palavras Chave: Cibercultura, jogos *online*, identidade, inclusão digital.

Summary

The purpose of our research aims to analyze the processes of digital inclusion of students mediated by online games. More specifically, studying a group of individuals aged between 13 and 15 years attending the Municipal School Adalice Remígio Gomes,

¹ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.

² Personagem, esta palavra tem origem hindu (sânscrito) e representa a encarnação de uma divindade em forma de homem ou animal.



the city of Monteiro-PB. All participants of the MMORPG Ragnarok Online, online interactive game that allows the player to use an avatar to perform individual and collective tasks in this virtual universe to which it belongs. His handling within the virtual space leads to direct and indirect with other gamers / players interactions, thus forming a complex network of social junctions based on a medieval world where players format their alter egos from the perception of self and design presented virtually surrounding, creating a virtual identity and putting it into the game's world, however, in doing so, also introjects in your own daily life, therefore characterizes a set of possibilities for social interaction similar to that found in societies of the Middle Ages . This work highlights the hypermedia links to demonstrate an interdependence of the players as they progress in individual and collective goals within the game, even to the extent of an identity transportation where the virtual world spills over into the classroom occur.

Keywords: Cyberculture, online games, identity, digital inclusion..

INTRODUÇÃO

Os videogames são uma janela para um novo tipo de intimidade com máquinas, que caracteriza a cultura de computador nascente. O relacionamento especial que os jogadores estabelecem com os videogames tem elementos comuns a interações com outros tipos de computador. O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências de jogadores de videogame ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais. No fulcro da cultura de computador, está a idéia de mundos construídos, “governados por regras”. (TURKLE, 1989, p. 58)

Era uma vez um mundo sem jogos eletrônicos, onde a imaginação era a ponte para toda realidade imaterial. Porém, no decorrer dos anos 50, com o surgimento dos computadores, não apenas deu-se inicio a uma nova fase no destino do homem, como também deu origem a algo novo, um entretenimento baseado no desenvolvimento tecnológico. Surgiram os primeiros jogos eletrônicos. A base de nossa pesquisa é analisar o desenvolvimento das identidades contemporâneas, baseadas na interação



mediática, com foco nos jogos *online*, para tanto é necessário que entendamos o processo evolucionário dos *Gamers*³ para fomentar uma base analisável de dados.

Nosso intuito é criar uma ponte de entendimento entre jogos eletrônicos, redes conectivas do hiperespaço e a sociabilidade humana no meio escolar. Como ressalta França (2005) o desenvolvimento de análises temáticas e sociais dentro do hiperespaço vai além da compreensão social disposta na contemporaneidade, ele nos traz o importante dilema de desenvolvimento, até onde nosso envolvimento no emaranhado social influi em nosso desenvolvimento quando indivíduos? Será que os *Players*⁴ imersos neste mundo virtual realmente estão protegidos quanto à interação sociocultural de alta velocidade incutida no espaço de acesso virtual? Blau (1974) e Burt (1980) em seus estudos sobre interação nas redes, levantam a tese que estas estruturas sociotecnológicas têm imenso impacto nos usuários que as utilizam, chegando ao ponto destas interferirem com o próprio senso de identidade dos indivíduos. Estes argumentos podem realmente estar corretos, mas necessitam de uma atualização quanto sua base de análise. Em sua pesquisa Coleman (1990) aponta que a interação dos seres nas redes tende a desarticular os padrões culturais e sociais tradicionais, e com sua utilização constante estes também remeteriam um ponto de reestruturação dos valores cotidianos e significantes, inerentes às culturas, e conseqüentemente estes aspectos chegarão as nossas escolas, **nosso projeto se deu pela necessidade de compreender essa ligação de nossos alunos com estes jogos online, e tirar dentre estes novas formas de fomentar a aprendizagem por meio da inclusão digital.**

Para complementarmos a discussão inicial é fecundo a necessidade de uma abordagem histórica mais ampla, passando pelas camadas de desenvolvimento e evolução dos jogos e chegando aos jogos atuais (refiro-me aqui aos jogos *online* cuja ligação é diretamente pontuada ao emaranhado hipermidiático e não aos jogos *in loco*,

³ Denominação atribuída aos Jogadores de *videogame sem ligação com a rede mundial de computadores, isto é, participantes in loco.*

⁴ Denominação atribuída aos jogadores virtuais relacionados com a cibercultura e hipermídia.



os quais hoje apenas representam 14% de todos os *games* produzidos entre 2010 e 2014)⁵. Para tanto, devemos nos reportar ao primeiro computador que deu origem a este gênero de entretenimento, o PDP1 (*Programmed Data Processor-1, 1959*)⁶ como nota de esclarecimento devemos salientar que ele não foi o primeiro computador a interagir com o homem por meio de jogos eletrônicos, porém, foi o primeiro a ter uma tela onde os jogadores poderiam ter um contato direto com o jogo em forma de periféricos de saída dos dados, sem a utilização de cartões perfurados, nem extensas listas de dados binários a se perder de vista, este era diferente, ele se relacionava com os movimentos do jogados em tempo real, o que nesse momento evolucionário modificaria toda a utilização da imagem, de um espectador passivo para um agente ativo. A ANCINE, Agência Nacional de Cinema, classificou em 2012⁷ em uma instrução normativa a definição dos jogos online:

CAP. I DAS DEFINIÇÕES, Art. 1º. Para fins desta Instrução Normativa entende-se como: inciso XIX. Jogo Eletrônico: conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es). (BRASIL, 2012)

Devemos observar que dentro da norma reguladora é um pequeno trecho, porém, de extrema importância para a diferenciação dos jogos em relação a outros tipos de conteúdo áudio visual, onde encontramos a maravilhosa propriedade de “alterar as imagens em tempo real a partir da ação dos jogadores”, essa ação é única e exclusiva dos jogos eletrônicos, a participação do ser ativo em meio aos desafios propostos pela máquina imergem o jogador dentro de um universo próprio, produzindo uma cadeia de eventos que repercute até os dias atuais.

⁵ Dados fornecidos pelas ESA, *The Entertainment Software Association*.

⁶ Criado no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, tinha a capacidade de plotar qualquer ponto na tela.

⁷ Antes de 2012 os jogos online não eram classificados como categoria de laser áudio visual, eles ficavam sob responsabilidade direta dos fabricantes, de onde criaram uma formatação de subgêneros utilizada até os dias de hoje.

METODOLOGIA

Nossa pretensão em contribuir com um preenchimento na lacuna nos estudos acadêmicos a respeito dos impactos de jogos *online* na formação docente dos alunos e sua inclusão perante o mundo digital foi em primeiro plano, realmente um desafio. A princípio fazendo uma interlocução com os trabalhos dos autores acima citados, bem como com Huizinga (2001) e Caillois (1961), que discutem as funções sociais dos jogos em geral, representando a matriz à qual a discussão sobre os jogos eletrônicos se filia. Estes autores entendem o “*Player*” como um participante que se desliga do mundo real para assumir uma posição diferente no jogo, na realidade artificial, sem que seus lugares identitários originais, seus “eus” reais sofram quaisquer influências das experiências *in-game*, reforçando seu deslocamento da escola atual, que muitas vezes é tida como algo pavoroso dentro dos aspectos vivenciados pelos alunos pesquisados. Assim procuramos 30 jovens com faixas etárias entre 12 e 14 anos, os quais por meio de questionários simples/estruturados e entrevistas nos relataram o que mais os chamava a atenção nos jogos online, e em especial o jogo escolhido por nosso grupo de pesquisa, o “*Ragnarok Online*⁸”, partindo dos dados estabelecemos o que poderíamos utilizar para incrementar as aulas de História do 7º ano, e seu impacto no aprendizado dos mesmos criando assim uma ponte entre inclusão digital/jogos *online*/aprendizagem.

Além do mais pelo fato de seus mecanismos operacionais serem de simples compreensão, e de possuir um alto grau de poder de cooptação através da necessidade do cultivo de uma ideia de coletividade muito forte. Para que exista possibilidade de entender o processo é necessário que possamos isolar um objeto que esteja minimamente recoberto por porções adjacentes de processos culturais secundários, isto é, sem adereços, o *Ragnarock Online*, possibilita esta análise e estabelece um objeto

⁸ Jogo medieval online, que reproduz um ambiente do período da alta idade média, além de colocar elementos do imaginário humano.



comum a todos os jogos de seu subgênero, criando uma forma de compreensão a qual podemos atribuir a todos na mesma base analítica.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir dos dados levantados observamos que quanto ao conteúdo proposto nas aulas referentes ao paralelo do universo dos jogos *online* praticados com os jovens selecionados para a pesquisa, grande parte destes obteve representativa compreensão dos conteúdos e sua capacidade de interação com as aulas aumentou substancialmente. Além desta percepção despertou interesse nos outros alunos que direta ou indiretamente mantém frequente vínculo com o universo midiático, em especial em algum jogo *multiplayer*, não podemos levantar aqui a questão sobre a viabilidade do uso efetivo de jogos online nas aulas, porém, negar sua presença na formação do imaginário dos alunos não passaria de uma falácia.

Dos 30 jovens acompanhados por nosso processo netnográfico, 73% continuam constantemente a utilizar os jogos online como forma de cooperação e socialização, 27% ainda participam esporadicamente de encontro com seus amigos virtuais, no mesmo ambiente *ingame*, 42% jogam com seus filhos ou com seus pais.

CONCLUSÃO

Após o termino da pesquisa chegamos a conclusão que o ciberespaço, assim como o cotidiano são elementos fundamentais no desenvolvimento dos jovens em nosso contemporaneidade, com a tecnologia atual, serem dissociadas facilmente, por este motivo a inserção de novas . Em sua totalidade encontramos nos *players* que participaram do projeto, um altíssimo nível de interação com outros jovens de suas salas de aula, ele relataram que sentiam-se bem ao descobrir que estas experiências poderiam



ajuda-los nos conteúdos ofertados em tempo escolas, já que eles eram constantemente marginalizados em detrimento às atividades extra sala.

Concluimos reafirmando nossa ideia de que a análise dos jogos eletrônicos e dos modos e experiências decorrentes da inserção de sujeitos sociais neles podem ajudar a entender a vida social contemporânea, sendo esse um espaço privilegiado para observar as novas dinâmicas de construção das identidades dos indivíduos na atualidade e promovendo novas formas de facilitar o ensino não apenas dos conteúdos de História, mas de muitas outras matérias.

REFERÊNCIAS

BLAU, Peter. Presidential address: parameters of social structure. **American Sociological Review**, Washington D.C., v. 21, 1974.

BURT, Ronald. Models of network structure. **Annual Review of Sociology**, Palo Alto, v. 6, 1980.

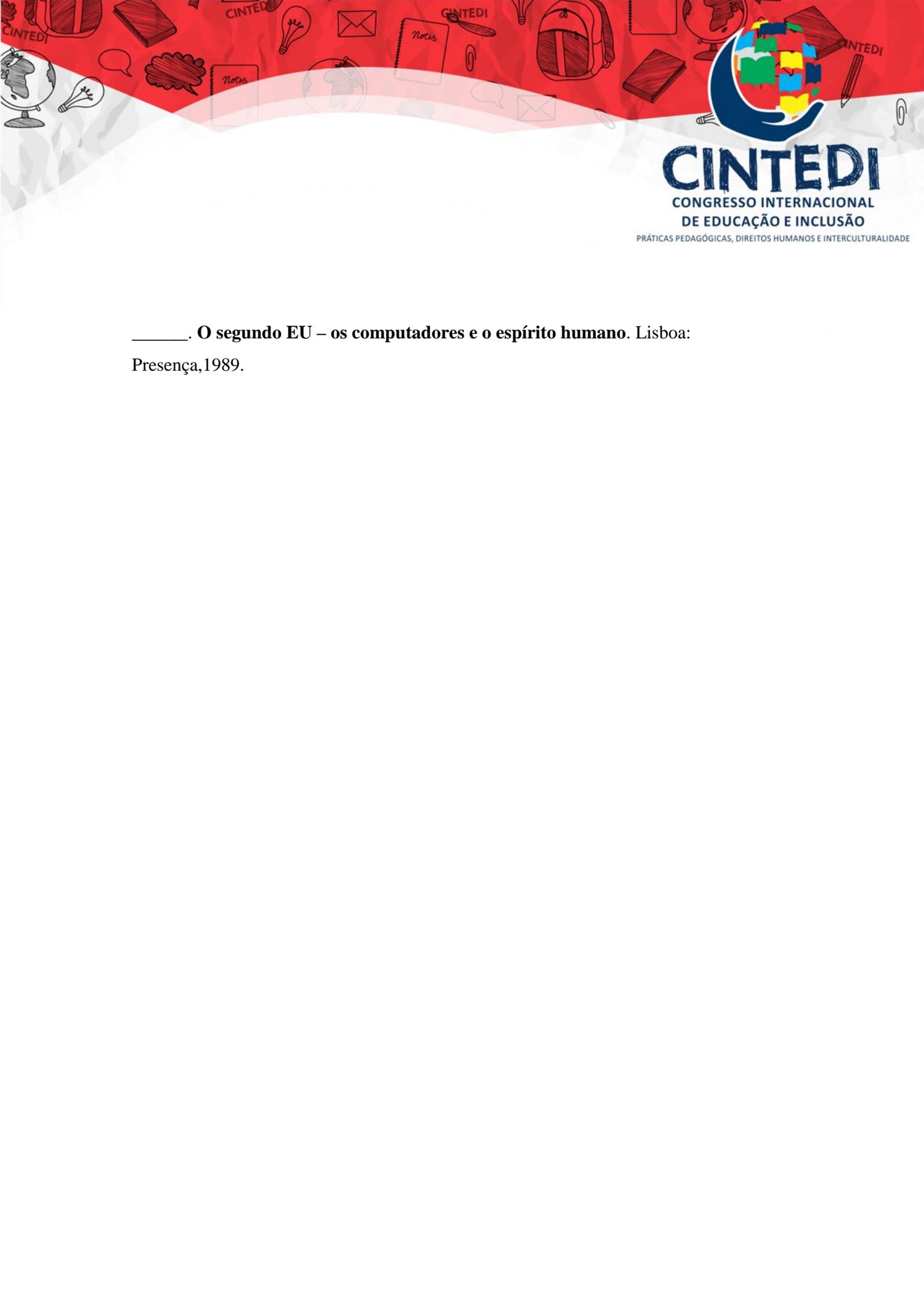
CAILLOIS, Roger. *Les Jeux et Les Hommes*. Le Masque et Le Vertige. Cher: Gallimard, 1961 (1967).

FRANÇA, Vera R. Veiga. Do telégrafo à rede: o trabalho dos modelos e a apreensão da comunicação. In: PRADO, José L. A (Org.). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker, 2002.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1950 (2001).

SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã – a identidade na era da Internet**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.



CINTEDI
CONGRESSO INTERNACIONAL
DE EDUCAÇÃO E INCLUSÃO

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS, DIREITOS HUMANOS E INTERCULTURALIDADE

_____. **O segundo EU – os computadores e o espírito humano.** Lisboa:
Presença, 1989.