



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

INTERAÇÃO INTERCULTURAL E A RELAÇÃO HIPERLÚDICA NA FORMAÇÃO DA IDENTITÁRIA NA ESCOLA CONTEMPORÂNEA

Aristófanex Alexandre da Silva; Elenilda Sinésio A. da Silva; Rafael de Farias Ferreira

Universidade Federal de Campina Grande – CDSA, obe.avalon@gmail.com;
Universidade Federal de Campina Grande – CDSA, elenildasinesio@hotmail.com;
Universidade Estadual da Paraíba – PPGFP¹, rafaelgeografopb@yahoo.com.br.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo ressaltar o projeto elaborado na escola Maria Bezerra, situada na cidade de Zabelê –PB, onde desenvolveu-se nossa pesquisa. Ela abrange o desenvolvimento da interculturalidade em paralelo a inserção nas ciberculturas, para tanto escolhemos um software ciberlúdico² para analisar a interação entre participação dos alunos entre si e sua interação no mundo virtual com base em encontros com outras pessoas de regiões e países diferentes. No decorrer do processo o desenvolvimento da pesquisa nos trouxe muito mais que apenas dados primários, ela proporcionou uma nova perspectiva quanto identidade, interculturalidade e a dilatação dos aspectos sociais.

Palavras chave: Hiperlúdico, interculturalidade, interação

Introdução

O sujeito do iluminismo estava baseado numa concepção da pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo “centro” consistia num núcleo interior que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia e com ele se desenvolvia ainda que permanecendo essencialmente o mesmo – contínuo ou idêntico a ele – ao longo da existência do indivíduo. (HALL, 2006, p. 10)

¹ Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores

² Termo utilizado por Silva,A.A. em suas pesquisas ligadas aos jogos online.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Nos dias atuais o desenvolvimento de novas formas de interação é uma vertente inovadora da ação sociabilizante, ao mesmo tempo portadora injeta um teor fóbico em grande parte dos profissionais de educação. em especial nosso trabalho traz um tema voltado para a ação dos jovens, os que estão “conectados”, eles são cidadãos de uma nação emergente, formada por indivíduos diretamente ligados por um laço comum que não respeita região, língua, gênero, idade, para Prensky (2001) essas pessoas seriam nativos digitais, pessoas com comportamento diferenciado em relação aos seus predecessores, eles estariam na vanguarda da assimilação das novas tecnologias, como se para eles as transformações tecnológicas não exercessem tamanho impacto como para os demais, não nativos ou “imigrantes digitais”, em todo o planeta, eles estão misturando suas tradições folclóricas com as, agora globalmente acessíveis, formas de acesso às expressões digitais que não poderiam ser imaginadas pelas gerações anteriores (JENKINS, 2010, p.1).

O “sotaque do imigrante digital” pode ser visto em coisas como recorrer a Internet para buscar informação em segundo lugar, e não em um primeiro momento, ou em ler o manual de um programa ao invés de assumir que o próprio programa vai nos ensinar a usá-lo. As pessoas mais velhas se socializaram de uma forma diferente de seus filhos, e estão em processo de aprendizagem de uma nova língua. E uma língua aprendida mais tarde, os cientistas confirmam, vai para uma parte diferente do cérebro (PRENSKY, 2001, p.2)

Estas características em comum foram o primeiro ponto a ser levantado em sala, quantos alunos tem hábitos de interagir muito mais no mundo virtual que no real? O ato de buscar ligações diretas com o não físico é uma ação bem mais constante que nos períodos anteriores. Valendo-se desta ideia inicial buscamos um ponto de partida, a Cibercultura, que para Levy em suas pesquisas seria uma nova forma de apropriação de um espaço totalmente novo, livre das limitações impostas por outros períodos históricos. Assim ele entende a Cibercultura como:

O termo que especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17).

Estas demarcação de conceitos presos ao paradigma de espaço tempo torna-se obsoleto, ao mesmo tempo que se desmembra a ideia do indivíduo uno, com apenas um molde identitário, ele



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

torna-se multicultural, tanto pelo fenômeno da alta velocidade de informação quanto pelo contato com outros atores sociais. “As civilizações tradicionais podem ter sido consideravelmente mais dinâmicas que outros sistemas pré-modernos, mas a rapidez da mudança em condições de modernidade é extrema” (GIDDENS 1991). O entendimento usual desta flexão identitária preconizada pelas mudanças na velocidade de informação além do contato pluricultural com inúmeros tipos de pessoas é comentada em Giddens (1991), e pontuada aqui por Lemos (2007 b) a cibercultura é fundamentalmente um dos elementos que deram início às transformações no ambiente de dinâmicas identitárias acima mencionadas, assim como para CAILLOIS (1961), CASTELLS (1999) a medida em que a hipermídia tomava lugar de destaque ao usuário, permite uma gigantesca quantidade de opções de interação social, sejam partilhadas com maiores possibilidades em termos de experiências, com fluidez ligada diretamente à personalidade e a identidades. Pontuada aqui nas transformações históricas e nas dinâmicas de formação das identidades comentadas por Hall (2006):

O sujeito do iluminismo estava baseado numa concepção da pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo “centro” consistia num núcleo interior que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia e com ele se desenvolvia ainda que permanecendo essencialmente o mesmo – contínuo ou idêntico a ele – ao longo da existência do indivíduo. (HALL, 2006, p. 10)

Para facilitar o desempenho dos participantes na pesquisa utilizamos uma parte em especial da cibercultura, os jogos *online*. Presentes hoje basicamente em todos as ambiências, eles tem como forte ponto de interação a narrativa representativa, que por vezes traz alegorias de outras culturas fomentando a curiosidade dos envolvidos, para que possamos compreender esta interação é necessário que tenhamos uma abordagem direcionada por Huizinga, onde o mesmo discute o termo jogo como elemento fundamental para as ações entre os seres, mas também na sua importância quanto estrutura de base presente na criação de nossa cultura, mesmo o jogo sendo um aspecto não humano por excelência.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. (HUIZINGA, 2000 p.07)

Para Lèvy (1999), Hall (2001) e Lemos (2002) Ferreira (2009) as culturas da contemporaneidade direcionam-se para a buscar de um desenvolvimento em relação aos seus antecessores, eles estão ligados pela velocidade da informação. Assim podemos supor que essas ligações informativas sejam também interpretados como desafios do meio social, é neste momento que devemos observar as interpelações no meio didático, intercultural e lúdico atrelados a formação dos indivíduos. O jogo como ferramenta ritual assume uma importância mais ousada com o crescimento dos *videogames* e a *posteriori* os jogos online, onde uma grande parcela dos indivíduos nos dias atuais passam boa parcela de seu tempo. Quantos de nós não estamos inseridos nos dias atuais nestes “círculos mágicos”, os *videogames* são uma prova viva desta etapa de imersão dos jovens, estando presente em quase todos os lugares onde existem comunicação digital, assim concordando com Ortiz (1994, p. 5), quando afirma que “toda identidade é uma construção simbólica, o que elimina, portanto, as dúvidas sobre a veracidade ou falsidade do que é produzido”, pretendemos analisar como os aparatos simbólicos contidos no espaço *in-game* podem ser elementos influenciadores da formação identitária dos jovens contemporâneos.

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)

Para Silva (2014) Nossa sociedade é composta por valências interativas, desenvolvidas a partir dos meios e das experiências vivenciadas pelos atores sociais envolvidos, essa interação é muito bem expressa por meio do desafio lúdico, os jogos determinam as sociabilizações, para Huizinga a afirmação quanto a importância do lúdico no meio cultural é totalmente relevante, pois, segundo ele “o jogo antecede a cultura humana” (2000 p. 06), reforça a afirmação levando os leitores a caminhar em suas formatações quanto a formação do



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

homem quanto homem. A noção ritual exposta dentro de uma linha quanto regra à remete ao status de jogo, desafio, interação. Não podemos de forma alguma dispensar uma afirmação tão interessante, e tomando como norte esta herança natural ligada ao seres, fomentamos o jogo como desafio para promover a interação cultural e a aprendizagem.

Metodologia e Análise dos Dados

Em primeiro momento nossa análise enfatizou o ambiente proposto com as opções de interação multiculturais oferecidas pelo jogo abaixo citado, utilizando os dados da ESA³ (2013), órgão internacional que regula a utilização de *software* de entretenimento, “*gamers* típicos em média jogam à 12 anos, um *gamer* adulto joga a 16 anos, 40% de todas as residências tem um console de jogos eletrônicos, destes 40%, 56% chegam a ter dois consoles, de categorias ou fabricantes diferentes, a idade média de uma *gamer* é de 30 anos, os homens jogam a 16 anos e as mulheres a 12 anos, de todos os *gamers*, 38% são mulheres”.

A metodologia de pesquisa proposta teve como iniciativa uma pesquisa quantitativa, no decorrer das análises adotamos uma ação afim de transformá-la em netnografia, deixando sempre na superfície o viés da interação dos alunos com culturas e pessoas diferentes, o jogo escolhido para a análise foi o MMORPG⁴ *Ragnarok Online*. De acordo com a *Gravity Corp*⁵, empresa sul-coreana criadora do jogo *Ragnarok Online*, lançado em 31 de agosto de 2002 na Coreia do Sul, os cenários, lendas, mitos e enredo foram inicialmente baseados nas tradições nórdicas escandinavas. Em todo o mundo mais de 25 milhões de pessoas se conectam a esse jogo em seus servidores espalhados por mais de 50 países. No Brasil, o número de *players online* ultrapassa a casa de 6 milhões de usuários, o que representa 24% de todos os usuários a nível global.

³ *The Entertainment Software Association (ESA)*, fundada em janeiro de 2000, a entidade foi criada com intuito de fiscalizar o teor dos jogos *online* e *offline*, assim como criar uma classificação de advertência para os usuários tendo como base a faixa etária de cada *game*.

⁴ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.

⁵ Dados obtidos no site internacional da Gravity Corp.

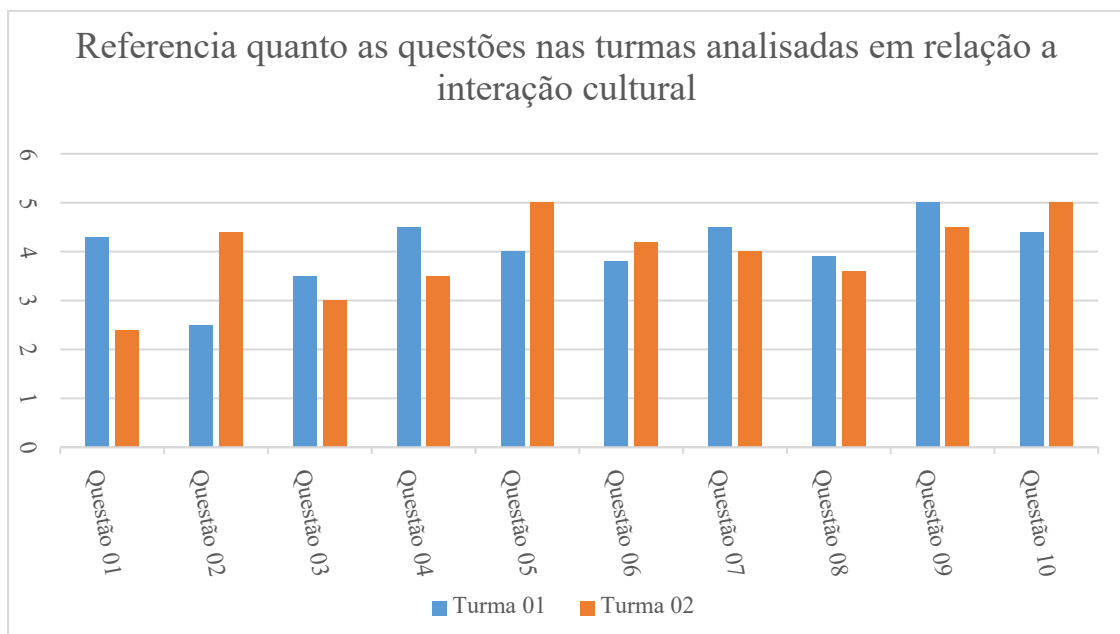


II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

As turmas escolhidas para a pesquisa são alunos da Escola Maria Bezerra da Silva, no município de Zabelê-PB, cada turma tem com média 30 alunos. Escolhemos 10 alunos de duas salas distintas para que participassem da pesquisa, eles tiveram o mesmo tempo para utilização dos meios *online*, porém, o diferencial está no software utilizado por cada um deles, da sala 02 eles poderiam navegar a vontade, na sala 01 eles estariam conectados ao jogo criando um vínculo não apenas entre eles amis com os demais players envolvidos nas ambiências, alguns de outros países e muitos de outras regiões do Brasil. Elaboramos 10 questões preliminares a cerca dessa interação, sobre o cotidiano e como eles enxergavam as demais pessoas, tanto em sua região quanto em outras localidades. O questionário dirigido teve a finalidade de ver as mudanças quanto a aceitação das culturas que não temos tanto contato.

Figura 01



Quadro da média de acertos dos grupos em relação às questões propostas

Após a interação com o jogo, alguns conceitos foram trabalhados com os alunos que participavam da turma 01, já que a turma 02 teriam liberdade de navegação⁶, a segunda

⁶ Sob supervisão do orientador da pesquisa.

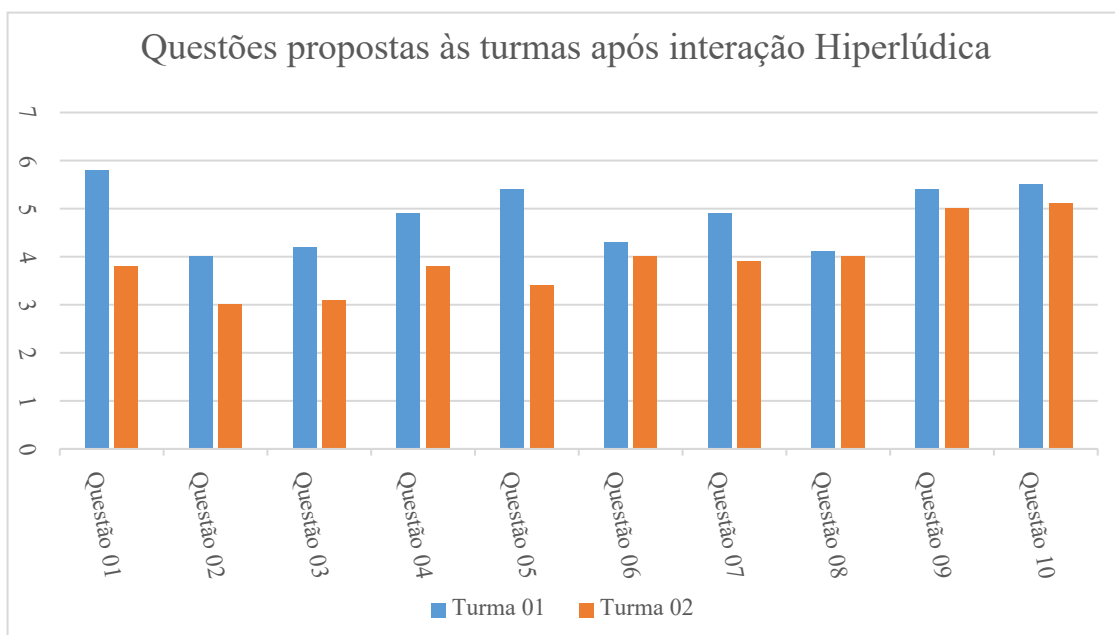


II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

equipe estaria utilizando o jogo como ferramenta de multiculturalidade dois dias por semana dentro do espaço escolar e sob tutela e orientação dos pesquisadores. Alguns termos novos foram inseridos para facilitar a dinâmica das relações *ingame*, esta estratégia rendeu muitos questionamentos já que um dos jogadores era também o professor, que diretamente induzia o participantes a andarem juntos nas ambiências do jogo, e ao mesmo tempo explicava e interagia com a turma.

Figura 02



Quadro da média de acertos dos grupos em relação às questões propostas após a relação hiperlúdica

Resultados e Discussão

A pluralidade de opções apresentadas *ingame* ajudou a crescente vazão de questionamentos dos alunos envolvidos. O jogo em si explora a ideia de economia, proporcionando uma moeda própria e elementos que podem ser comprados pelos jogadores,



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

más para isso é necessário produzir ou *farmar*⁷ equipamentos e outros utensílios largamente utilizados no jogo, esses itens não são encontrados de forma simples, é necessário que os jogadores lutem com monstros *ingame* para que estes os derrubem após serem vencidos.

As opções quanto a movimentação e escolha dos personagens os alunos puderam escolher o personagem que mais lhes interessava, dentre as classes: Cavaleiro, Arqueiro, Bruxo, Ferreiro ou Sacerdote. O Mundo virtual de Ragnarok se estende por quadrados interativos, ligados por portais que formam um mapa muito extenso, cada localidade tem sua própria característica quanto a vegetação, declives e construções, além de opções variadas para compra de itens, tanto nos NPC's quanto dos mercadores humanos.

Após o período de 5 semanas no processo de pesquisa junto com os alunos os dados a partir da análise tiveram uma mudança significativa, pois, de uma forma ou de outra existiu o estímulo dos conteúdos para a interação dos alunos junto ao Game, fomentando a busca por novas informações.

Conclusões

Com base nos dados levantados chegamos a conclusão que quando o conteúdo proposto nas aulas alusivos ao paralelo do universo dos jogos *online*, as crianças selecionadas para a pesquisa, tiveram grande desempenho junto ao que foi apresentado. Ampla parte destes obteve representativa captação dos conteúdos e suas competências de interação com as aulas aumentaram substancialmente, o contato com novos indivíduos com tradições, culturas e costumes enaltecera o respeito e a conectividades entre os players/estudantes. Esta pesquisa não tem o intuito de esvaziar a necessidade quanto ao conhecimento sobre o tema, ela despertou o interesse nos alunos assim como dos professores que direta ou indiretamente envolveram-se no projeto, mantendo uma frequente conexão com o universo midiático, podemos levantar que questão sobre a viabilidade da utilização do jogos online nas aulas pode ser uma nova formatação didática para as aulas de história e sua contribuição para a valorização multicultural.

⁷ Termo utilizado pelos *players* para definir a procura de itens para utilização ou venda.



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Referências Bibliográficas

ALVES, Lynn. *Game Over Jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura. 2005.

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

CASTELLS, Manuel, 1999, *A sociedade em rede. Vol. 1: A era da informação: Economia, sociedade e cultura*, São Paulo: Paz e Terra.

_____, 2003, *A galáxia da internet. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

FERREIRA, Jonatas; BATISTA, Micheline; MORAIS, Josimar Jorge Ventura de; SILVA, Adriana Tenório da, 2009, “**Jogos Eletrônicos (JEs) on-line: por uma hermenêutica da vivência de criatividade no ciberespaço**”, trabalho apresentado no XIV Congresso Brasileiro de Sociologia.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

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

JENKINS, Henry. **Transmedia Generation. Confessions of a Aca-Fan – The official weblog of Henry Jenkins**, 2010. Disponível em: Acesso em 23 out. 2010 PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. MCB University Press, 2001. _____. Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently?. MCB University Press, 2001.

LEMOS, André, 2004, *Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*, Porto Alegre: Sulina.

_____, André. **Cidade e Mobilidade. Telefones Celulares, Funções Pós-Massivas e Territórios Informacionais**. MATRIZES. Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo, 2007a.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

_____. *Mídia Locativa e Territórios Informacionais*. Acessado em 2014. Disponível em http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf. Salvador, 2007b.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **Inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 2007.

ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SALEN, K. e ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.

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.