



CIBERCULTURA NA ESCOLA: JOGOS ONLINE E RELAÇÕES HIPERLÚDICAS NAS AULAS DE HISTÓRIA

Aristófanés Alexandre da Silva; Elenilda Sinésio Alexandre da Silva.

*Universidade Federal de Campina Grande – UFCG/CDSA,
obe.avalon@gmail.com; elenildasinesio@hotmail.com*

RESUMO: O objetivo deste trabalho é explorar novas perspectivas para o ensino de história, tomando como base os meios de informação de alta velocidade, tendo como ponto de partida a avaliação do progresso de ensino aprendizagem em sala de aula e estendendo-se a outras ambiências, escolhemos a interatividade *ciberlúdica* como meio/proposta para estas experiências, visto que nas duas salas de 7º ano escolhidas para a pesquisa 42% dos alunos conhecem o *game* proposto. Nossa estimativa é que utilizando os jogos online os alunos com intervenção do professor pudessem ter acesso a um maior número de informações contidas no jogo que facilitariam os conteúdos propostos em sala, ao mesmo tempo que melhorariam a hiperconectividade sociocultural, o jogo escolhido em questão foi o MMORPG¹ *Ragnarok Online*, jogo online que permite aos participantes representarem-se por meio de um *avatar*², sua atmosfera narrativa está imersa em traços do período medieval, com enfoque no folclore escandinavo, além e outras lendas de povos distinto, tanto da Europa quanto da Ásia e África, o que possibilita ao educador uma grande variedade de opções à serem exploradas para enfatizar as propostas curriculares.

INTRODUÇÃO

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

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 homem quanto homem. A noção ritual exposta dentro de uma linha quanto regra à remete ao status de jogo,

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.



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 aprendizagem.

Nossa perspectiva de desenvolvimento da aprendizagem nasceu do contato com a *Cibercultura*³, quando nossa pesquisa ainda ressaltava os meios pelos quais a identidade dos indivíduos sofria influências das hiper mídias, hoje compreendemos que esta realidade de imersão quanto fator formativo do sujeito contemporâneo, é de fato um dos mais fortes condicionadores sociais. Isto nos chamou a atenção, e decidimos mapear a origem destas interações. Para Lèvy (1999), Hall (2001) e Lemos (2002) as culturas da contemporaneidade tendem a buscar um desenvolvimento totalmente diferenciado 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. Em muitos artigos no decorrer desta década utilizaram a incansável pergunta: **Seria o jogo uma forma de aprendizagem presente em nosso meio?** A questão é retórica, ela já se encontra respondida no início do artigo, acredito que devemos reformular o espaço tempo na qual ela se encontra, desta forma teremos uma questão mais condizente com nossa realidade, **Seriam os jogos online uma ferramenta utilizável pelo professor para melhorar sua interação aluno/conteúdo/compreensão?** Veremos no decorrer deste artigo as propostas e inovações levantadas para alcançar uma resposta legítima quanto ao exposto.

Salen & Zimmermam (2003), no seu tratado sobre as atividades realizadas por jogadores virtuais, expõem uma visão bem definida acerca da participação dos players⁴ no mundo dos games, chamando este lugar de “círculo mágico”:

Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de ‘lugares de jogo’ listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a idéia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. O fato de que o círculo mágico é só isso - um círculo - é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. (SALEN &

³ Termo utilizado por Pierre Lèvy para definir o espaço cibernético em pleno crescimento.

⁴ Nome dado aos jogadores virtuais.



ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

Mas 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)

Nesta perspectiva e ressaltado pelos teóricos acerca da importância do hiperlúdico nas salas de aula para o aprendizado assim como para a formação de sua identidade ou multidentidade nos dias atuais.

Resultados e discussão

Para que possamos iniciar nossa análise devemos enfatizar o ambiente proposto, utilizando os dados da ESA⁵, órgão internacional que regula a utilização de *software* de entretenimento, os *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.

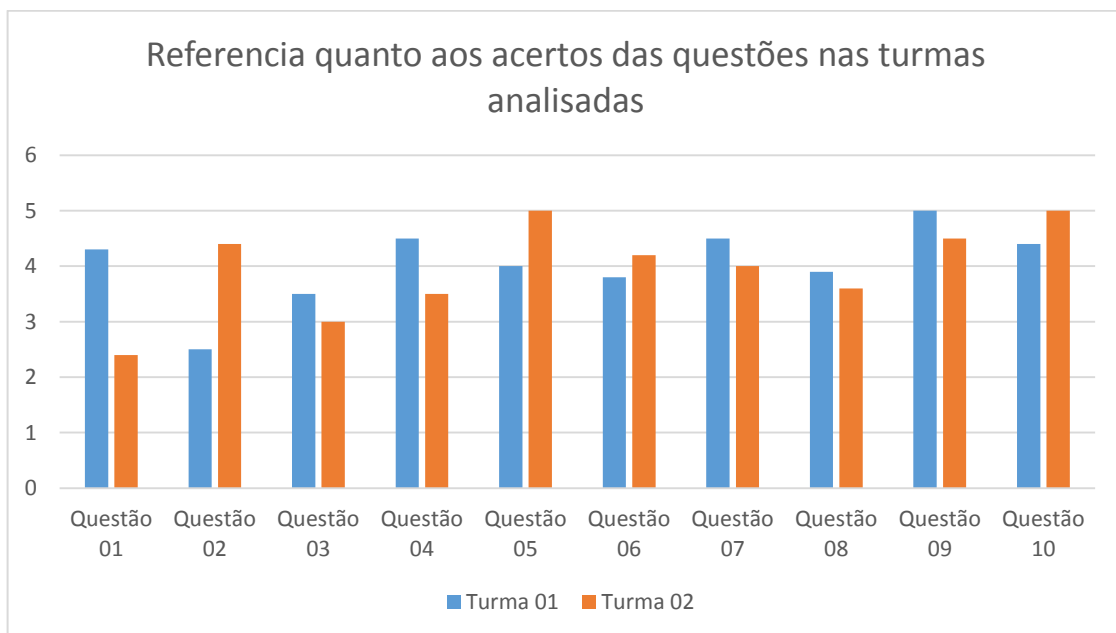
Nossa metodologia de pesquisa foi no início uma pesquisa quantitativa, com o decorrer das análises partimos para a netnografia, deixando sempre claro o viés do

⁵ 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*.

desenvolvimento e interação dos alunos, o jogo escolhido para a análise foi o MMORPG⁶ *Ragnarok Online*. De acordo com a *Gravity Corp*⁷, 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.

As turmas da disciplina de história escolhidas para a pesquisa pertencem a Escola Maria Bezerra da Silva, no município de Zabelê-PB, cada turma tem em média 30 alunos dos quais 10 de cada sala foram selecionados para participar de nosso trabalho. A princípio com um pouco de resistência, logo debelada com um acordo mútuo entre os pesquisadores e a direção da escola, os testes iniciaram-se de forma muito simples, colocamos questões ligadas aos conteúdos propostos no currículo dos alunos para aquele período, e observamos que o resultados foi basicamente similar.

Figura 01



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

⁶ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.

⁷ Dados obtidos no site internacional da Gravity Corp.



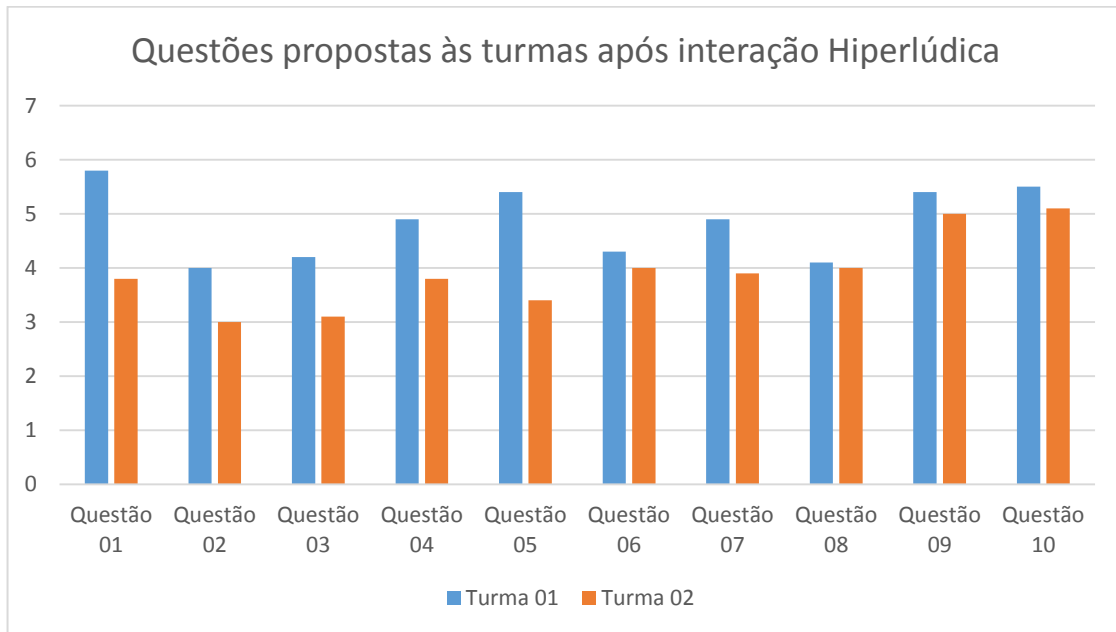
Após a interação com o jogo, alguns conceitos foram trabalhados com os alunos que participavam da turma 01, já que a turma 02 teriam aulas normais, a primeira equipe estaria utilizando o jogo como ferramenta de aprendizagem dois dias por semana dentro do espaço escolar e sob tutela e orientação dos pesquisadores. 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.

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, más para isso é necessário produzir ou farmar⁸ 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.

⁸ Termo utilizado pelos *players* para definir a procura de itens para utilização ou venda.



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, visto que nada substitui a presença do professor junto aos alunos. Ampla parte destes obteve representativa captação dos conteúdos e suas competências de interação com as aulas aumentaram substancialmente. Esta pesquisa despertou 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, além de uma elemento de conectividade com as demais disciplinas

REFERÊNCIAS



- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomás Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 6. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- LÈVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.
- _____. **Cibercultura**. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1999.
- LEMOS, A., **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre, Sulina, 2002.
- _____, A., CUNHA, P., **Olhares sobre a Cibercultura**., Porto Alegre, Sulina, 2003.
- ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã – a identidade na era da Internet**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.
- _____. **O segundo EU – os computadores e o espírito humano**. Lisboa: Presença, 1989.