



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

JOGOS ONLINE E A FORMAÇÃO IDENTITÁRIA DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Aristófanés Alexandre da Silva, Elenilda Sinésio Alexandre da Silva, Rafael de Farias
Ferreira

*Universidade Federal de Campina Grande /CDSA Campus Sumé, E-mail: obe.avalon@gmail.com
Universidade Federal de Campina Grande/CDSA Campus Sumé, E-mail: Elenildasinesio@hotmail.com,
Universidade Federal de Campina Grande /CDSA Campus Sumé, E-mail: Rafaelgeografopb@yahoo.com.br*

RESUMO: O objetivo deste artigo é ressaltar o crescente desenvolvimento de uma cultura hipermidiática atrelada à imersão dos indivíduos nos jogos *online*, além de sua influência tanto dentro do ambiente escolar quanto fora dele. Desta forma podemos compreender consideravelmente as ações que ligam convergentemente mundo físico ao mundo virtual e suas flutuações identitárias. A solidificação com base teórica utilizada como referências compreende os textos de Durkheim, Lévy, Huizinga, Caillois, Giddens, Hall, Geertz, Bauman, Blau, Castells, Ferreira, Lemos dentre outros, que fomentam padrões paralelos à discussão proposta. Em meio ao desenvolvimento de novas tecnologias de aprendizagem e informação, a velocidade de interação entre os indivíduos tende ao crescimento exponencial, em meio a este panorama nossa análise da formação identitária destes alunos busca trazer para a superfície os meios interativos que levam a uma possível formação de grupos social em crescente expansão.

Palavras chave: Identidade, jogos online, aprendizagem, grupos sociais.

INTRODUÇÃO

Em plenos anos 50 com o desenvolvimento de novas formas de entretenimento levariam o homem a lugares nunca antes vistos, com o nascimento dos primeiros computadores surgia também os jogos eletrônicos. Os primeiros jogos tinham interfaces muito simples, com apenas alguns elementos gráficos compondo os cenários, o crescimento do mercado no início da década de 70 da novo animo para este novo gênero de entretenimento, originando toda uma gama de opções lúdicas. O diferencial entre PDP1 (*Programmed Data Processor-1, 1959*)¹ e os consoles modernos esta no fato da

¹ Criado no [Instituto de Tecnologia de Massachusetts](http://www.mit.edu), tinha a capacidade de plotar qualquer ponto na tela.

conectividades, devemos porém, ressaltar que a movimentação *in* tela proporcionado pelos consoles posteriores modificaria toda a estrutura da ideia a *priori*, dando ao jogador liberdade para se desprender das ambiências únicas projetadas nos primeiros jogos.

Nessa época, a queda nos preços dos microprocessadores permitiu um salto qualitativo dos videogames, o que tornou possível a criação do Sprint (uma simulação de uma corrida de cavalos) pela Atari, o primeiro jogo a incorporar um microprocessador em sua estrutura de funcionamento. Este jogo, que estava disponível nos salões recreativos, exigia da máquina reações muito mais rápidas e realistas do que as existentes até então (LEVIS, 1997).

A princípio os jogos era *offline*² ou *SinglePalyer*, os jogadores não interagem com outros jogadores, eles estavam apenas envolvidos com a narrativa proposta no jogo, com início, meio e fim pré-definido pela programação ativa, o processo de utilização do jogo como ferramenta de entretenimento era o ponto chave para esta concepção, ela excedia a realidade transpondo fronteiras e levantando uma nova formatação de realidade.

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, 2001 p.06)

Na década de 90 surgiram uma variação nos jogos, possibilitando multijogadores nas ambiências *ingame*, fomentando encontros extragame de fãs em todo o mundo, as primeiras Feiras de Games. Mas o apogeu das interações hiperlúdicas dar-se-á na virada do século, com a massificação da internet, a capacidade de comunicação *online*, possibilita também novos campos para os jogos, e partindo deste ponto, a sociabilização *online* é uma atmosfera constante no mundo contemporâneo. Para a ANCINE, Agência Nacional de Cinema, classificou em 2012³, 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)

A definição dada pela ANCINE coloca os jogos na categoria cinema, o que para alguns jogadores, não estaria totalmente correto, segundo Naila⁴:

[...] quando chego em casa e ligo meu PC⁵ entro em outro universo, e ele é diferente de assistir um filme que gosto, ou ler um livro, não fico presa ao personagem em sua ação, não estou em terceira pessoa, sou EU⁶ que faço a ação, EU consegui fazer isso

² Não estavam em rede, jogando apenas *in loco*, isto é, restringido ao console.

³ 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.

⁴ Naila Maria Soares, *gamer* desde 2002, residente em Campinas-SP, entrevistada em 12 de junho de 2015.

⁵ Abreviação utilizada para denominar os computadores domésticos.

⁶ Grifo nosso.



ou aquilo, é isso que me prende ao jogo, a chance de ser muito mais que apenas EU.
(2015)

Esta ligação entre a movimentação livre, a interatividade entre o visual e o desafio do game que difere do gênero quanto ao cinema, e ao mesmo tempo absorve o jogador em sua própria especificidade quanto elemento formador da identidade. Blau (1974) e Burt (1980) analisam os impactos gerados pela interação em rede como elementos norteadores de identidade, sua interação *ingame* resultaria em multifaces opcionais para as noções de formação quanto indivíduo uno. Seria possível então entender este fenômeno hiperlúdico como fenômeno social? E se sim, como formaríamos as bases para analisar tão controversa e presente este fenômeno é em nossa contemporaneidade?

Para que possamos compreender melhor esta faceta social e tentarmos responder às questões propostas, escolhemos um jogo em especial, o game evidenciado em nossa análise foi o *Ragnarok Online*, game interativo que permite ao jogador utilizar um *avatar*.⁷ De acordo com a *Gravity Corp*⁸, 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 países⁹.

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. Na Paraíba temos um número modesto de participantes, com uma média de 22 mil *players*, distribuídos entre grandes centros estaduais e pequenas cidades interioranas¹⁰.

Esta conectividade determina vários aspectos da formatação identitária ou multidentitária dos envolvidos nestes ambientes em especial, utilizando moldes de coerção, coesão e extensividade, na visão durkaniana seria classificado como fato social, segundo Durkheim (1972) o fato social é toda maneira de agir, fixa ou não, suscetível de exercer sobre o indivíduo uma coerção exterior; ou, ainda, que é geral ao conjunto de uma sociedade dada e, ao mesmo tempo, possui existência própria, independente das manifestações individuais que possa ter.

Porém, no caso da virtualidade, esta definição não esta presa ao modelo por ele descrito, podemos analisá-lo em forma de releitura do hoje, à óptica das relações cibernéticas,

⁷ Personagem, esta palavra tem origem hindu (sânscrito) e representa a encarnação de uma divindade em forma de homem ou animal.

⁸ Dados obtidos no site internacional da Gravity Corp.

⁹ Dados disponíveis no site da Level Up Games Brasil, 2014.

¹⁰ Dados fornecidos pela Level Up Games Brasil LTDA, representante da Gravit Corp. no Brasil desde 2003.

presentes no nosso dia a dia. Este novo modelo é classificado neste estudo como “fato híbridosocial”, ele está diretamente ligado às conjunturas hiperlúdicas, nas quais os jogadores devem seguir certas etapas para conseguir acesso ao jogo pela primeira vez, ao mesmo tempo que uma vez dentro não são obrigados diretamente a aceitar o que lhes é colocado como dever para continuar na ambiência hiperlúdica, um exemplo claro é a obrigatoriedade da identificação por email para criar uma conta, este é o procedimento mais básico, todos independentemente de quem sejam devem utilizar o mesmo modelo para ter acesso ao game, desta forma temos uma extensividade. Assim ao iniciar o jogo o *gamer*¹¹ pode escolher socializar-se com os demais, que de muitas formas seria proveitoso para sua evolução *ingame*, ou prover seu desenvolvimento de forma “solo”, jogar sozinho, então nada o impele diretamente de jogar o jogo, mas, ele pode preferir conversar a upar¹².

Estas interações expressam o significativo enlace entre “virtual & real” e ao mesmo tempo “virtual x real” e suas implicações na formação das escolhas inerentemente diretas e indiretas do público envolvido, como ressalta Castells (2005) e Levy (1999) esta é uma das características presentes no mundo da alta velocidade de interação de informações é ponto chave deste indivíduos, para tanto se faz necessário uma análise do ponto de vista dos jogadores e suas mediações com seus iguais, pontuando a não interação com o real, causando discrepâncias em seus círculos sociais imediatos: amigos, escola, família, enquanto projeta seu “eu” hiperlúdico nas ambiências virtuais. Silva (2015) *apud* 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 ligados à identidade dos indivíduos. Segundo Geertz (1989) a cultura é um sistema de signos interpretáveis, de onde em um contexto estes signos poderiam ser compreendidos com densidade.

Na análise de Giddens (1991, p.15) quanto à dinâmica do desenvolvimento “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”. Simplesmente essa flexão identitária proposta em nossa pesquisa é evidenciada aqui pelos jogos *online*, apontando para as transformações históricas nas dinâmicas de formação das identidades, 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

¹¹ Nomenclatura do jogador *online* no período contemporâneo.

¹² Denominação utilizada entre os *gamers* relacionada a palavra “UP” subir na língua inglesa, para informar a ação de evoluir dentro do jogo, individualmente ou coletivamente.



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 Hall este turbilhão sociodinâmico de identidades são pontuadas pela fragmentação e descontinuidade. Na mesma linha argumentativa, Silva (2015) apud Bauman (2005) considera que atualmente as identidades dos sujeitos são caracterizadas pela fluidez, transitando entre variantes sem laços fixos que a delimitem no tempo/espaço, onde pode se observar de modo privilegiado essas novas dinâmicas identitárias apontadas também por Levy (1999) e Lemos (2004) em suas análises do *ciberespaço*, a *cibercultura* e os interligados a estes os jogos *on line*.

Nossa pesquisa ressalta esses contatos e seus pontos de ebulição, que para nós seriam onde ocorre realmente a relação social, não apenas na ambiência de onde os educandos estão imersos, mas do momento de sua conectividade, a transição do físico para o ciberfísico. Como um movimento fluido, onde nada persiste como entendemos, onde o material não perdura dentro das especificações montadas pela percepção física, Bauman (2001) demonstra o poder da fluidez colocando em ênfase a leveza com que os líquidos se adéquam aos espaços, as estruturas e ao mesmo tempo são mutáveis em seu meio assumindo novas formas e se adequando às necessidades a eles projetadas. Estas interações são ao mesmo tempo socializantes e disruptivas, a primeira caracteriza-se por transpor os limites fronteiriços quanto às noções de território, idade, gênero, nacionalidade e língua, e segunda por fomentar a fragmentação de uma identidade *una*, dando espaço a plurais opções identitárias que influenciariam suas vidas nos aspectos educacionais. Fabio César¹³ (2015) “Tenho duas vidas, uma antes dos games e outra após, aprendi que meus personagens são parte de mim, eu coloco neles minha identidade e muitas vezes me vejo neles, eles antes de tudo são frutos diretos de mim”. Para SALEN & ZIMMERMAN estas interações não seriam tão fortes ao ponto de influenciarem a personalidade, visto que mesmo os lugares de jogo citados por Huizinga (2001), ela não seriam mais do que apenas abstrações temporárias, encapsuladas e finitas sem estruturas suficientemente fortes para alterar as escolhas nem tão pouco as ações sociais dos indivíduos.

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

¹³ Gamer residente em Poços de Caldas – MG, entrevista fornecida em 15 de março de 2015.



círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. (SALEN & ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

Mas antes de tomarmos como verdadeiro esse ponto devemos analisar a o que realmente somos quanto ao real, se nossa perspectiva de real esta atrelada à condição de compreender a negociação do transporte de personalidade, então fazer na travessia do nível da escolha é diretamente ligada ao que aprendemos, às experiências ligadas ao indivíduo, que por conseguinte é uma projeção de nosso próprio aprendizado, o que se coloca para o jogador, como uma forma de projetar não apenas suas opções quanto ao jogo, mas a chance de personalizar e personificar o *char*¹⁴, fazendo de se mesmo uma via de mão dupla na construção identitária, pois, mesmo com as escolhas inerentes ao jogo colocadas de forma direcionada, o jogador tem a chance de realizar outras escolhas, divergindo a cerca dos aspectos que ali o levaram, ele poderia entrar nas ambiências hiperlúdicas com o intuito de não apenas ocupar seu tempo nas narrativas do game.

Se o conhecimento novo pudesse ser empregado sobre uma base racional transcendental de valores, esta situação não se aplicaria. Mas não existe tal base racional de valores, e as mudanças na perspectiva derivadas de *inputs* de conhecimento têm uma relação móvel com as mudanças nas orientações de valores. (GIDDENS, 1991 p. 44)

As possibilidades de socialização se tornam perenes e reflexivas, tornando o game muito mais do que foi projetado, ele torna-se uma ferramenta de interação social extremamente poderosa e diversificada, alterando não apenas o pensamento e imaginação do player, mas também as noções de valores e vivencia quanto aprendizado.

METODOLOGIA E ANALISE DOS DADOS

Nosso projeto inicialmente teve como base teórica a pesquisa bibliográfica, atrelada à escolha dos teóricos voltados para o tema de forma direta ou indireta, esta fase da pesquisa nos trouxe grandes expectativas a cerca dos atores envolvidos no âmbito escolar, além, é claro de facilitar nosso posicionamento quando da escolha das questões para formar nosso questionário estruturado. Inicialmente a leitura do Homo Ludens de Huizinga se apresentou indispensável para a formatação da definição do jogo, eles estabeleceu o fator externo a cultura que aglutinava os seres nas disputas tanto sociais como ritualísticas, criando ambiências propícias ao afloramento da imaginação humana, por conseguinte nossa necessidade de acreditar para validar a ação do lúdico. O laboratório de análise com os alunos

¹⁴ Personagem inicial do *Ragnarok Online* onde o *Gamer* escolhe sua aparência inicial.



escolhidos no espaço virtual esteve no segundo passo, elaboramos o questionário dirigido voltado para as respostas relacionadas no projeto, o que de muitas formas foi um prazer, podemos denominar como Netnografia, a busca de informações via rede virtuais, o diferencial deste passo foi a participação ativa dos pesquisadores no jogo *online*, diretamente estávamos com os gamers e ao mesmo tempo fisicamente estávamos em nossas residências, a primeira experiência com o jogo foi complicada, graças a ajuda dos outros players rapidamente tomamos propriedade da natureza do game, ele no inicio impele os jogadores a buscarem lutas com monstros para adquirirem itens, com o passar do tempo a inevitabilidade da socialização torna-se uma constante, a necessidade de jogarem em grupo, com regras estabelecidas entre os membros para facilitar a jogabilidade, torna-se uma marca preponderante e cada vez mais presente em seu meio. Após uma semana em contato com os *gamers*, selecionamos aqueles com mais se aproximaram de nós, alguns jogavam a aproximadamente 06 anos, desde o *Beta*¹⁵, outros mais jovens, ao todos foram selecionados 20 alunos, com faixa etária entre 13 e 17 anos, todos aceitaram participar de nossa entrevista utilizando o *TeemSpeack3*¹⁶, o que nos ajudou bastante ao recolher as informações.

Figura 01

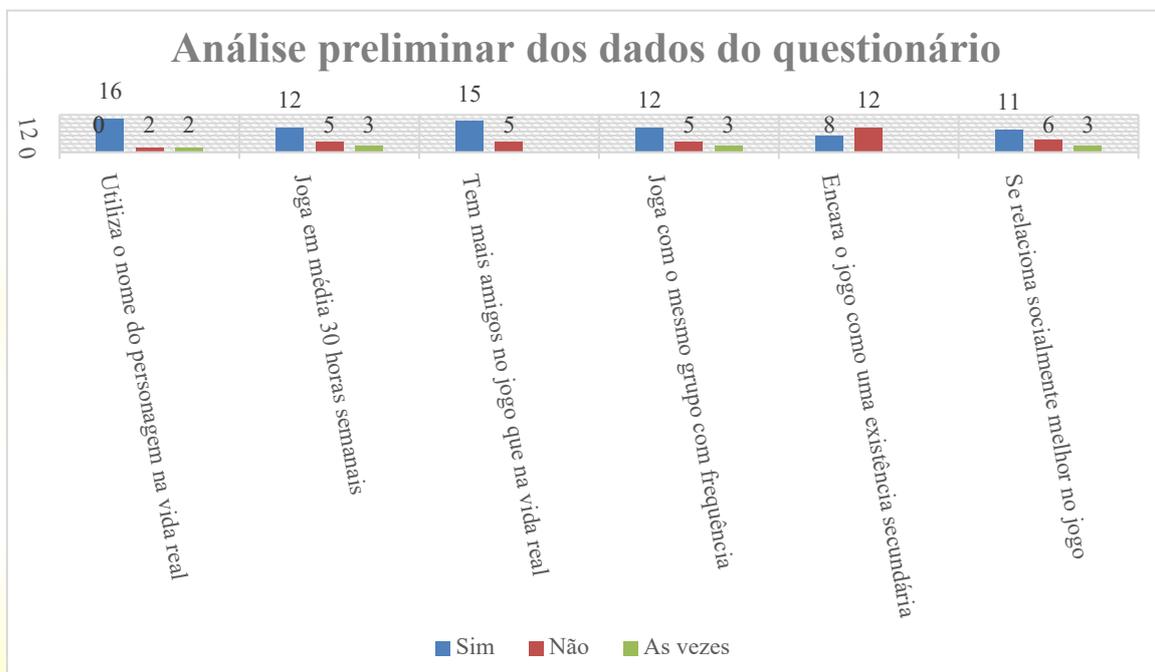


Gráfico da análise dos dados do questionário

¹⁵ Referencia ao lançamento do jogo ainda em fase de teste no Brasil, com quantidade de *players* reduzido.

¹⁶ *Software* desenvolvido para interação de voz entre os jogadores, ele possibilita a utilização simultânea de aproximadamente 200 *players* por sala.



Com a análise do gráfico acima compreendemos que em sua maioria os alunos não jogam sozinhos, eles preferem a companhia de outros jogadores, e não especificamente os mesmos, fomentando uma interação muito mais abrangente que o esperado, ao mesmo tempo, que utilizam seus nomes de *chars* na vida cotidiana, como por exemplo, OberoNBR, kauS, AdeSBR, Nam, Fecal, Buchada Azeda entre outros. Não ficou muito claro se utilizam entre eles mesmos em outgame ou nos demais ciclos de amizade, descobrimos que o público feminino vem crescendo exponencialmente dos entrevistados 09 eram mulheres entre 14 e 19 anos, o que nos chamou a atenção quanto a participação feminina foi a utilização de *chars* masculinos, quando questionadas quanto a essa ação elas nos revelaram que os personagens femininos eram em sua maioria colocados como secundários¹⁷.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa pesquisa ainda não concluiu definitivamente sua análise, existem muitas outras vertentes possíveis para pesquisa, alguns pontos ainda estão na zona cinzenta, eclipsados pela resistência cultural a cerca da sociedade digital, por hora compreendemos que o contato com os jogos online é uma via de mão dupla, quando colocamos nossa essência nos personagens deixamos que parte das características deles venham a nós. A ação do hiperlúdico é tão prazerosa que nos perdemos na linha do tempo, com certeza a projeção realizada pelos alunos nas ambiências online são tão fortes e impactantes quanto os contatos que exercemos no dia a dia. Na certeza que não esgotamos aqui a discussão sobre o tema esperamos ressaltar e levantar novos indícios dessa formação identitária tão presentes no mundo contemporâneo.

O que temos como base inicial para futuras pesquisas é a condição da velocidade de transmissão das informações definindo a marcha pela qual os homens crescem, ela estabelece o ritmo frenético ou estático, rígido ou fluido, e tudo está ligado às necessidades de seu tempo e espaço, o que promove a necessidade de olharmos para um passado próximo, para que possamos analisar nosso último passo e planejar a próxima marcha.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

¹⁷ Personagens com ações de suporte, sem grande participação da ação direta *ingame*.



- _____, Zygmunt. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- _____, Zygmunt. *Ética pós-moderna*. São Paulo: Paulus, 2006.
- 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).
- 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.
- DURKHEIM, E. "O que é fato social?" In: *As Regras do Método Sociológico*. Trad. por Maria Isaura Pereira de Queiroz. 6.a ed. São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1972. p. 1-4, 5, 8-11.
- 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.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.
- 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).
- 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.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- SALEN, K. e ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- SILVA, A.A. **JOGOS ONLINE: A IMAGEM DO FEMININO COMO VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE GÊNERO**, XI Colóquio Nacional Representações De Gênero E Sexualidade, Campina Grande – PB, Julho de 2015. Acesso em http://www.editorarealize.com.br/revistas/generoxi/trabalhos/TRABALHO_EV046_MD1_S A4_ID1090_04052015230415.pdf



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

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.

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