



Jogos Eletrônicos: Fluxos de Aprendizagens, Sociabilidades e Comunicação no Contemporâneo¹

Antoniela Rodrigues MARTINS²

Rodrigo Inácio de CASTRO³

Rosária Ilgenfritz SPEROTTO⁴

Hector Medina GOMES⁵

Júlio César MADEIRA⁶

Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS

RESUMO

Trata-se de uma pesquisa realizada no triênio 2007-2010 com 282 estudantes do Ensino Médio de uma escola da rede privada, em Pelotas, RS, Brasil nascidos no início dos anos 90. A metodologia referencia-se na etnografia. O exame dos dados revela que 100% dos estudantes usam a Internet. Constatou-se que o hábito de jogar na Internet individualmente ou em grupos é uma prática diária. Enfatizamos que o ato de jogar on-line pode ser considerado como uma ferramenta de aprendizagem e socialibilidade. O estudo mostra como os nativos digitais aprendem colaborativamente, partilham informações e conhecimentos, bem como desenvolvem percepções e raciocínios partilhados em grupo, num contexto educacional intermediado por TDIC. Apontamos para emergência de um novo currículo engendrado no virtual; contendo novas narrativas, as quais deveriam ser levadas em conta pela escola.

PALAVRAS-CHAVE: jogos eletrônicos; aprendizagem; TDIC; subjetividade.

INTRODUÇÃO

Apresentamos nesse artigo parte dos resultados da pesquisa⁷ que está sendo desenvolvida no âmbito de um projeto institucional vinculado a Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas.

Situado no campo dos debates sobre a juventude, TDIC⁸, aprendizagens

¹ Trabalho apresentado no IJ 5 – Jornalismo do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2012.

² Acadêmica do Curso de Jornalismo/UFPel, bolsista PIBIC, email: antoniela.rodriguez@gmail.com

³ Mestrando do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE/UFPel), email: rcaastro.bio@gmail.com

⁴ Professora Do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE/UFPEL) e Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática (PPGCM/UFPEL), Líder do Grupo de Pesquisa/CNPq Comunicação, Cultura, Tecnologia e Modos de Subjetivação, email: ris1205@gmail.com

⁵ Mestrando do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE/UFPel) email: hectormedinagomes@gmail.com

⁶ Mestrando do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE/UFPel), email: juliocesarmadeira@gmail.com

⁷ Título da pesquisa: As tecnologias digitais como dispositivos de produção de subjetividade e de aprendizagem.

⁸ Sempre que aparecer no texto a sigla TDIC estaremos nos referindo às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.



e constituições de subjetividades, o projeto dedica-se a investigar, no triênio 2007-2010, sob orientação metodológica da etnografia, as experiências que estão sendo vivenciadas entre jovens nascidos nos anos 90, que utilizam a Internet como meio de interação social, entretenimento e busca de informações. O exame dos dados coletados no campo de pesquisa permitiu ao grupo de pesquisadores avançar nas problematizações e reflexões sobre uma subjetividade que está sendo constituída entre uma geração que transita cotidianamente com as TDIC.

Nesse texto, refletiremos sobre algumas problematizações: como os jogos eletrônicos se inserem no cotidiano dos nativos digitais e quais os efeitos na constituição de suas subjetividades? Consideramos que a subjetividade é constituída por interferência de fatores individuais e coletivo (GUATTARI, 1992).

DELINEANDO A PESQUISA

A pesquisa em questão vem sendo desenvolvida, desde 2007, junto a estudantes de uma escola da rede de ensino privada, na cidade de Pelotas - RS, Brasil. Nossos sujeitos são jovens que nasceram nos anos 90 (com idade entre 14 e 18 anos), os nativos digitais - geração que desde a infância convive com inúmeras tecnologias.

Como recurso metodológico utilizou-se a netnografia, ou etnografia virtual, pois ela abre as portas do tradicional método etnográfico para o estudo de comunidades virtuais e da cibercultura. Originado no campo da antropologia, o método etnográfico consiste na inserção do pesquisador no ambiente, no dia-a-dia do grupo investigado (VERGARA, 2005, p. 73, 195).

A investigação netnográfica exige combinação imersiva entre participação e observação cultural com relação às comunidades pesquisadas, sendo que o pesquisador deve ser reconhecido como um membro da cultura, um elemento importante do trabalho de campo (MONTARDO; PASSERINO, 2006). Este requisito foi seguido, já que os sujeitos desta pesquisa autorizaram nossas visitas a seus perfis no Orkut e aceitaram nossos convites de amizade no MSN.

Como procedimento metodológicos buscamos ancoragem na etnografia virtual; aplicamos um questionário on line com questões semi-estruturadas e estruturadas, realizamos entrevistas on line, via MSN, e observações das interações no ORKUT. Através destes recursos buscamos conhecer, através de um acompanhamento virtual, as pistas, os rastros deixados pelos jovens no Site de Rede Social Orkut. As



observações das interações foram registradas num diário de campo, on line, onde todos os investigadores envolvidos na pesquisa tinham acesso. Realizamos um monitoramento dos perfis dos sujeitos no Orkut para conhecer quais eram os interesses dos jovens quando interagiam com seus colegas. O questionário foi aplicado no laboratório de informática da escola, contendo questões estruturadas e semi-estruturadas, uma espécie de mapeamentos, sobre como os estudantes interagem com as Mídias Sociais. As respostas deste inventário foram tratadas estatisticamente; as entrevistas foram realizadas via MSN e serviram para complementar a coleta de dados, este procedimento teve como consequência um estreitamento de laços afetivos entre pesquisadores e sujeitos pesquisados. Houve uma grande participação dos estudantes, neste momento da investigação eles participaram ativamente.

QUEM SÃO OS NATIVOS DIGITAIS?

Em nossa contemporaneidade diante das complexas configurações da sociedade percebemos uma nova dimensão em que as relações sociais se configuram, essa situada no processo intensificado no fluxo de informações e sociabilidades impulsionados pelas tecnologias digitais da informação e comunicação.

Com esses novos delineamentos, diversos efeitos são percebidos, principalmente quando pensamos sobre a perspectiva da constituição das subjetividades e tais repercussões constituem os sujeitos, caracterizados pela multiplicidade de formas que se desenvolvem em suas relações interpessoais.

As características presentes nesses sujeitos sinalizam a existência de uma geração da rede ou a geração digital e de tantas outras denominações que venham contemplar a ideia de multifuncionalidade, velocidade, constituindo uma verdadeira cibergeração (VEEN, 2009). Assim, os estudantes inseridos nesse *cluster*⁹ têm a possibilidade de acessarem as informações de forma direta e instantânea com a possibilidade de navegar e zapear transformando-a em conhecimento.

Podemos perceber novas habilidades existentes nessa geração digital, a dinâmica com que esses sujeitos estabelecem as relações com o ensino se dá de forma íntima com as TDIC. A exploração das possibilidades dos espaços virtuais de conhecimentos propiciados por essas tecnologias despertam nesses sujeitos o instinto explorativo partindo de uma experimentação de cunho tecnológico (VEEN, 2009).

⁹ Em termos de redes sociais, os clusters são considerados grupos sociais coesos. (RECUERO, 2009)

Onde A aprendizagem, por assim dizer, passa pela interface das TDIC e suas potencialidades. Na Internet as múltiplas relações estabelecidas se dão de forma não linear, tendo diversos movimentos não localizados em um lugar específico, ou seja, visualizamos o formato de rede da contemporaneidade.

Esses sujeitos percebem nas TDIC uma possibilidade de sociabilidade, vendo as tecnologias como um locus propício para a realização das mais diversas atividades cotidianas. Os jogos eletrônicos digitais aparecem como uma prática nessa troca social. Não basta mais jogar de forma individual, a busca pela rede, pelo jogo leva este sujeito a uma possibilidade de jogar em um ambiente que considere coletivo para manifestação e hibridização de suas subjetividades (VEEN, 2009).

OS JOGOS COMO DISPOSITIVO DE PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADES

O dados apresentados a seguir provém de questionários que foram respondidos, em 2008, por 282 estudantes do ensino médio, já caracterizados anteriormente. Nesta análise buscamos demonstrar para a comunidade acadêmica os achados da época e traçar uma linha até o contemporâneo. Vejamos alguns dados sobre o hábito de jogar jogos eletrônicos:

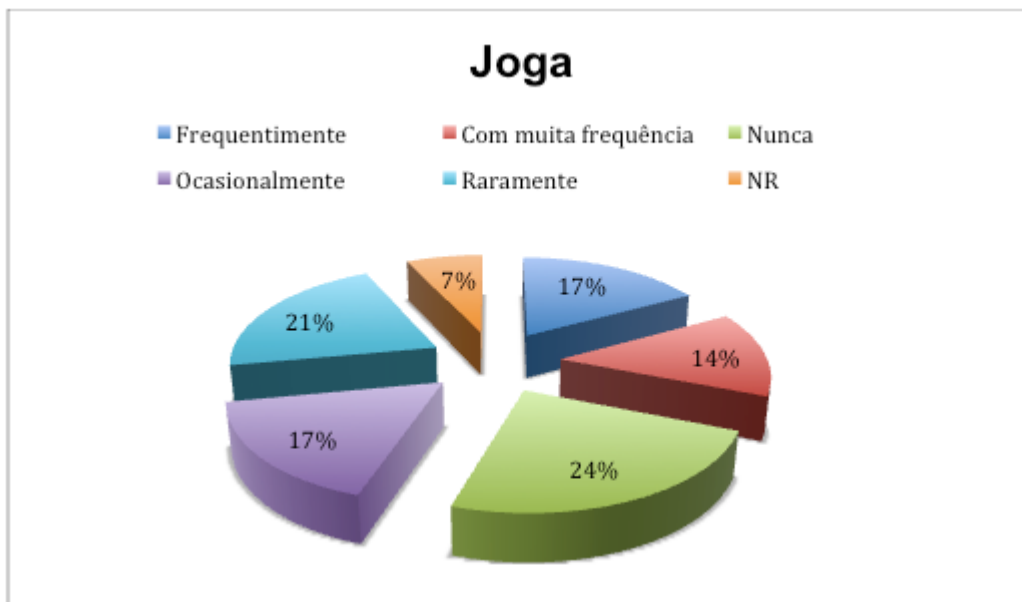


Figura 1: Estudantes que jogam e não jogam

Podemos observar, através do gráfico, que 69% dos estudantes entrevistados jogam jogos eletrônicos, apresentando diferenças apenas quanto a frequência que



realizam esta atividade. Em contra-ponto a isto, 24% nunca jogam. Estes dados são reforçados ao se constatar que

A maior parte dos jovens começa a jogar aos 3 anos. Há muitos jogos simples nas lojas hoje, e, antes de entrar na pré-escola, a criança já terá aprendido os princípios fundamentais da matemática, saberá reconhecer formas e figuras retangulares, circulares e piramidais e como pagar por mercadorias ao fazer compras, como classificar ou montar objetos e como usar o computador ou manipular o teclado. (VEEN 2009, p.36)

Alves (2005) e Arruda (2009) destacam algumas habilidades desenvolvidas pelos *gamers*: habilidades psimotoras finas extremamente desenvolvidas; pensamento rápido e tomadas de decisões a partir de estratégias decorrentes das necessidades criadas no *setting* do jogo eletrônico. Partindo desse fenômeno nos questionamos: as escolas reconhecem o potencial de desenvolvimentos destas habilidades, a partir dos *games*? Essa problemática é discutida por Dryden:

Grande parte da educação, na verdade, ainda se assemelha ao método industrial de produção em declínio: um currículo de linha de montagem padrão dividido em matérias, ensinados em unidades, organizados em anos ou semestres e controlados por testes padronizados. Isto não reflete mais o mundo em que vivemos. E os sistemas educacionais tradicionais não acompanham mais as demandas das novas realidades. (DRYDEN G. & VOS J., 1996 p.21)

A discussão de cada habilidade proporcionada pelo jogo é ampla e tema para inúmeros artigos porém, a princípio, gostaríamos de ratificar a necessidade de um olhar diferenciado para os hábitos dos estudantes. Hoje, vivemos o grande *boom* das redes sociais na Internet e assim, como nos jogos, os jovens demonstram outros modos de serem mediados pela interação on-line, sendo justamente nesse intercâmbio que ocorre a aprendizagem contemporânea, algo informal, sem hora e nem local para acontecer. Acreditamos que o ensino necessita ultrapassar as barreiras da escola e conectar-se com as atividades cotidianas dos estudantes e nas TDIC, assim como nos jogos, pois temos excelentes ferramentas para instigar uma aprendizagem interativa.

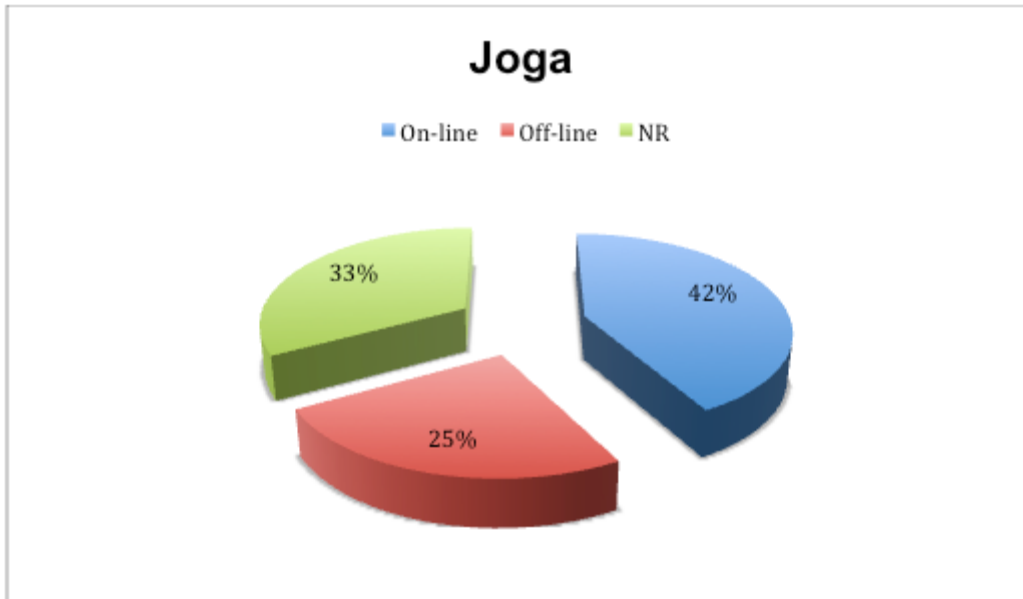


Figura 2: Estudantes que jogam on-line e offline

No gráfico apresentado na Figura 2 nota-se que a maioria dos estudantes (42%) joga on-line, esse dado possui indicativos das subjetividades da juventude contemporânea, pois hoje observamos que os jovens estão cada vez mais conectados e desenvolvendo sociabilidades no plano virtual que, conseqüentemente, refletem na vida cotidiana. Através dessas relações interpessoais os estudantes constituem-se partir de sua influência no meio, da manipulação de instrumentos semióticos e da interações com os outros. Portanto, conseguimos visualizar diferentes formas de aprendizagem mediadas pelas relações de intercâmbios entre os sujeitos. Porém, trata-se de um tipo de aprendizagem dentro das comunidades virtuais das quais não se saberá mais muito bem se elas são universidades on-line, empresas de comunicação, universos de jogo ou ágoras democráticos desterritorializados (LEMOS 2008, p.13).

Veen (2009, p.29) exemplifica algumas dessas aprendizagens quando diz que usando o mouse, os estudantes navegam pela Internet e clicam até que achem o que querem, buscando ícones, sons e movimentos mais do que propriamente letras. A ideia do autor de que vivemos um momento em que a escola é analógica e os estudantes digitais é uma excelente metáfora da contemporaneidade.

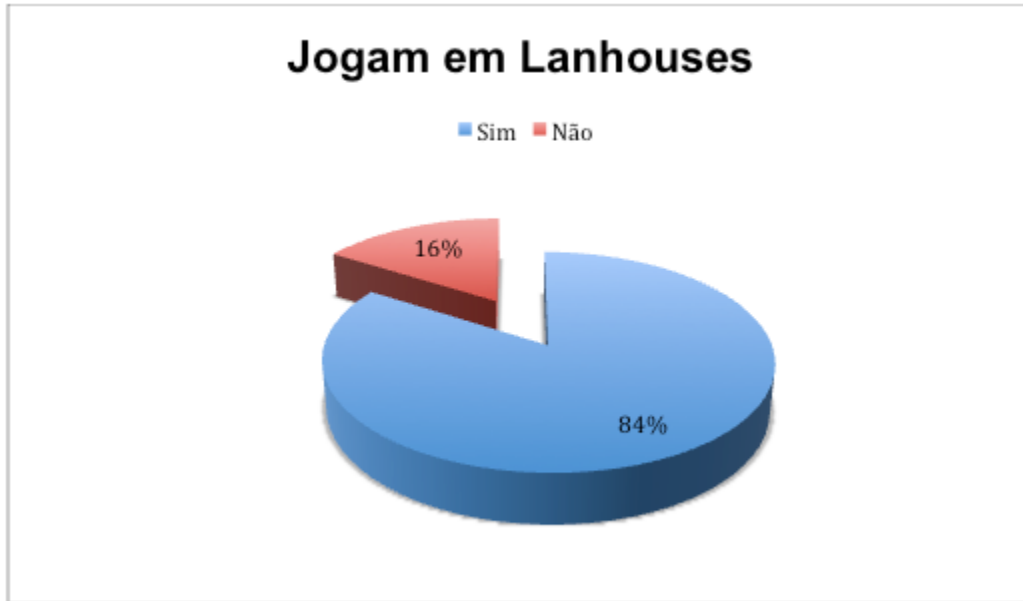


Figura 3: Estudantes que jogam em lan houses

O gráfico acima ilustra que os hábitos de jogar on-line e, neste caso, em LAN houses interessa a 84%, percebendo-se a valorização das relações de sociabilidade com o ato de jogar em rede. Segundo Veen (2009, p.32) em vez de trabalhar sozinho, eles usam redes humanas e técnicas quando precisam de respostas instantâneas, dentro desse contexto *linkamos* comportamentos de ensino/aprendizagem colaborativa, bem como o próprio conceito de informação que permeia entre os sujeitos. Hoje as TDIC delinearam as subjetividades contemporâneas; e os estudantes pensam em rede e de maneira mais colaborativa do que as gerações anteriores. O fator socializador que a atividade de jogar promove, quando realizada em rede representa

[...] uma conexão social. O comportamento social nunca se desenvolve no vácuo, e boa parte de nosso comportamento é influenciado pelo contexto social no qual crescemos. O que as crianças fazem e o que pensam é o resultado da interação com o que está ao seu redor, o mundo externo. E desde muito cedo – já que o mundo lhes chega por meio da televisão, do telefone e da Internet – a influência é importante. Mais importante ainda porque o mundo está mudando rapidamente por meio dos efeitos revolucionários das novas tecnologias (VEEN 2009, p.28).

Desta forma, os jogos eletrônicos funcionam como matrizes sócio-técnicas, atuando como dispositivos que produzem arranjos na subjetividade. Tais efeitos são observáveis nos corpos, nos estilos de vestir, falar etc. São expressões das alterações da subjetividade contemporânea; observamos isso nos modos como crianças, jovens e adultos se movimentam, se relacionam com seus amigos, se comunicam e compartilham socialmente seus modos de vida; dessa forma estão sendo constituídas



as subjetividades contemporâneas, produzidas entre diferentes narrativas discursivas. Em alguns casos, por exemplo no jogo eletrônico, trazem narrativas que operam num campo de batalha, espécies de guerras (FOUCAULT, 1997) travadas com embates estratégicos cognitivos engendrados em territórios virtuais que são atualizados cognitivamente e são transpostos, trazidos para as interações pessoais. Por isso afirmamos que a juventude está se fazendo com referenciais até então desconhecidos pelos discursos que transitam no ambiente escolar, onde das práticas de vigilância e inspeção, presentes nos modos de controle das aprendizagens, estão emergindo de discursos contemporâneos, onde a subjetividade tornou-se um novo campo de batalhas.

Retomando Foucault (1997) as guerras de produção de subjetividade tornaram-se guerras estéticas, guerras pela colonização dos modos de percepção. Portanto, não cabe a nós educadores temer ou esperar, mas buscar novos delineamentos.

As TDIC assumem aqui outra função: a de fabricar sensibilidades - vale dizer, de proliferar conhecimentos, enfatizar valores, propor crenças e instilar desejos. Desse modo, os jogos eletrônicos potencializam habilidades de percepção e o *link* de ações estratégicas para transpor dificuldades, que migram do mundo virtual e são colocadas em funcionamento nas ações cotidianas das pessoas, promovendo trânsitos entre a ficção e a vida cotidiana. Os jogos proporcionam não apenas comunicação, partilha de habilidades, de cuidado consigo e com os demais jogadores, etc; passam a ter o encargo de construir uma atmosfera ideológica e cultural propícias para mapear e cartografar subjetividades.

Após essa breve análise de uma amostra dos dados fica o questionamento do real papel da educação, vivemos em um momento que a comunicação, interação e compartilhamento estão delineando subjetividades, então, o que esperar de um sistema educacional? Deveria contemplar estudos formatados dentro de uma estrutura genérica ou priorizar as habilidades congênitas dos sujeitos contemporâneos? Ou ambos?

OS JOGOS ELETRÔNICOS: DISPOSITIVOS DE APRENDIZAGEM?

Os jogos eletrônicos são constituídos de signos que direcionam para o surgimento de novos modos de cognição, de percepção, onde a atenção e criação de uma estética da existência migram do espaço virtual e estabelecem, no cotidiano dos sujeitos, alterações nos seus modos de vida atuais. Ao quebrarem os muros que separam o real do virtual, os jogadores favorecem o surgimento de novos modos de estabelecer



relações de amizade, de aprendizagens e de trocas afetivas.

Pode-se então dizer que, neste novo espaço das guerras e das expedições cibernéticas, os nativos digitais, constroem mundos não familiares aos analfabetos digitais. Tais mundos são constituídos por enunciados e signos que inscrevam os jogadores numa rede de produções de sentidos (com linguagem própria, mas que se amplia para as relações presenciais).

As considerações supracitadas causam algum receio? Então, se prestarmos atenção em como atualmente os professores conduzem o modo de operar com os conteúdos em sala de aula, perceberemos que há alguns *slogans* fixados em suas práticas cotidianas. Ainda hoje prevalece a repetição, memorização, a impossibilidade de falar em sala de aula, pois o aluno, caso aja assim, é rotulado como indisciplinado. São juízos, comportamentos, interesses políticos/sociais e econômicos do passado que ainda preponderam como crenças cultivadas.

Novas armas táticas e recursos serão necessárias para intervir nas relações de ensino e aprendizagem contemporâneas. Mas quais serão esses novos recursos? Como propiciar aos *gamers* a possibilidade de sentirem-se a vontade na escola, compartilhando com os professores as suas aprendizagens? Como capturar a sua fragmentada atenção? Como sobressair-se na saturação de signos e superar o ceticismo dos estudantes? Como transmitir autenticidade na forma de experiências consistentes, engajadoras, fluentes e memoráveis? Muitas perguntas, poucas respostas e várias tentativas. Não é fácil ser estrategista de *games* nos dias que correm.

Um desafio para os educadores é o de conhecer como operam alquimicamente as ferramentas tecnológicas contemporâneas, uma vez que elas demonstram as formas sociais que as produzem e lhes dão sentido, instituindo redes de interações interpessoais, modos de pensamentos, linguagens próprias, que permeiam o corpo social como um todo e, que estão intimamente ligadas às novas tecnologias.

Vivemos num tempo histórico em que os nossos estudantes utilizam diversas tecnologias disponíveis como um meio de lazer e de aprendizagem; pesquisas desenvolvidas por Moita (2006) e Alves (2005) assinalam de forma bastante elucidativa tais afirmações.

Mattar (2010) cita o projeto New Media Literacies (NML, ou Alfabetismo em Novas Mídias), desenvolvido no MIT, que pesquisa as habilidades e competências



necessárias para que os jovens possam participar adequadamente do mundo de hoje. Entre as habilidades listadas nos relatórios da pesquisa, destacam-se: espírito de jogador, multitarefa, cognição distribuída, inteligência coletiva, entre outras. Sobre estas habilidades, o autor argumenta que tais "habilidades tem sido muito pouco explorada nas escolas e muito mais praticada pelos jovens nos momentos de lazer, em games e mundos virtuais".

REFLEXÕES FINAIS

O hábito de jogar em rede oportuniza o surgimento de novas aprendizagens que acontecem de forma colaborativa. Logo, problematizar os novos modos de ensinar e de aprender no contemporâneo, requer que consideremos o contexto sócio-cultural onde os jovens estão inseridos, bem como suas habilidades cognitivas, afetivas e de interação. Os jogos eletrônicos instituíram uma outra relação com o tempo e produziram necessidades de desenvolvermos modos de raciocínio mais velozes e novos modos de sociabilidades - características da subjetividade contemporânea.

Ousamos dizer que os nativos digitais controem aprendizagens que não são familiares aos imigrantes digitais. Tais aprendizagens são constituídas por enunciados e signos que inscrevem os *gamers* numa rede de significações. Nestes processos (de aprendizagens) o ato de jogar passa a ser uma espécie de linguagem com senha para acessar e conviver nestes espaços, uma espécie de CPF ou passaporte, que legitima a possibilidade de habitar e transitar entre estas novas linguagens de produção de sentidos. Sendo assim, as estratégias de ações e de atuação dos estudantes de hoje, imersos no universo virtual, destacam a demanda de um novo currículo, engendrado no virtual; contendo novas narrativas, as quais não podem ser ignoradas pelas escolas e demais atores dos processos de ensino e aprendizagem.

Os resultados obtidos na investigação poderão servir como subsídios teóricos a serem usados como ferramentas de problematização para estudantes e professores de diferentes níveis de ensino, pois os jogos eletrônicos poderão ser utilizados como ferramentas para conhecermos os modos como os estudantes transitam entre os jogos eletrônicos e como os utilizam. Os achados da pesquisa contribuirão para a reflexão crítica sobre novas práticas e metodologias que contemplem o uso dos jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas, aumentando as possibilidades de ações dos professores das áreas da comunicação e da educação junto aos estudantes.



REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. **Game Over** – jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.
- DRYDEN, Gordon & VOS, Jeannette. **Revolucionando o aprendizado**. Makron books, 1996. 499p.
- FOUCAULT, Michel. **Segurança, território e população**. Resumo dos cursos do Collège de France. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
- GIBSON, David; ALDRICH, Clark; PRENSKY, Marc. **Games and simulations in online learning: research and development frameworks**. Hershey, PA: Information Science Publishing, 2007. Resenha de João Mattar.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- LE MOS, André (a). **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea., Porto Alegre, Sulina, 2002
- MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo, Pearson Prentice Hall, 2010.
- MOITA, Filomena. **Games contexto cultural e curricular juvenil**. Tese de Doutorado.UFPB.181f, 2006.
- MONTARDO, Sandra Portela; PASSERINO, Maria Liliana. **Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações**. Porto Alegre, RENOTE : revista novas tecnologias na educação: UFRGS, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, v. 4, n. 2, 2006. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2006/index.html>>. Acesso em: 05 abr. 2008.
- VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Trad. de Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009. 141 p.
- VERGARA, Sylvia Constant. **Métodos de pesquisa em Administração**. São Paulo: Atlas, 2005.