

O Jogo Eletrônico como Objeto de Socialidade

Vinicius Silva Santos

Henrique Nou Schneider

Universidade Federal de Sergipe –/NPGED/DECOMP, Brasil

Resumo

O objetivo deste artigo é socializar as reflexões teóricas e metodológicas do projeto de pesquisa em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (Mestrado em educação NPGED/UFS). Essa pesquisa pretende analisar o jogo eletrônico como objeto de socialidade, inspirado no campo conceitual da Sociologia do Cotidiano de Michel Maffesoli. A finalidade desse estudo é contribuir para melhor compreensão sobre as relações que os jovens usuários de tecnologias interativas digitais estabelecem entre os objetos da tecnocultura e sua formação sociocultural, considerando a influência de experiências ordinárias com objetos da tecnocultura dentro do processo de formação escolar.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, formação cultural, socialidade, currículo

Abstract

This article to share the reflections of the theoretical and methodological research project on the development of the Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (Mestrado em educação NPGED/UFS) This research analyze the electronic game as the object of socialité, based on the conceptual field of Sociology of Everyday Life by Michel Maffesoli. The purpose of this study is to contribute to better understanding of the relationships that young users of interactive digital technologies established between the objects of their training and sociocultural “tecnocultura”, considering the influence of experience with ordinary objects of “tecnocultura” in the process of education.

Keywords: electronic games, cultural formation, sociality, curriculum

Authors' contact:

vinnymil@yahoo.com.br
hns@terra.com.br

1. Introdução

O uso de computadores e a integração de vários aparatos tecnológicos, desde as duas últimas décadas do século XX, propagaram uma variedade de

instrumentos técnicos de mediação e de interação social no âmbito da cultura. Tais reflexões reafirmam, pois, a necessidade de se estudar o jogo eletrônico como objeto de socialidade, sobretudo, através da análise do processo de formação cultural de jovens aprendentes, suas relações com objetos da tecnocultura e as repercussões de tais relações no currículo escolar.

As hipóteses que orientam o projeto de pesquisa são as seguintes: 1) Os jogadores, usuários de artefatos sociotécnicos, apropriam-se dos recursos instrumentais de interação social midiática, existentes na tecnocultura contemporânea, afetando e sendo afetados nas relações sociais de convívio desenvolvidas num plano virtual de socialidade. 2) O plano virtual de socialidade, desenvolvido a partir do processo de apropriação dos recursos instrumentais de interação social midiática existentes na tecnocultura contemporânea, repercute no currículo escolar com políticas de sentido mais tensivas, provocando no espaço escolar a necessidade de aproximações, análises e rediscussão de experiências sociointerativas que ampliam e potencializam aprendizagens coletivamente constituídas e mediadas pelas TIC's.

Nessa perspectiva, levanto as seguintes questões de pesquisa: Que influências as tecnologias interativas digitais (em especial os jogos eletrônicos) exercem no processo de formação escolar considerando as experiências sociointerativas oriundas da cultura tecnológica contemporânea? Que sentidos são atribuídos pelos jovens ao currículo escolar e à cultura da escola, considerando-se a formação cultural de jovens aprendentes mediada pela tecnocultura contemporânea? Especificamente, quanto aos jogos eletrônicos, quais as influências dessas relações dentro do processo de formação cultural de tais jovens no âmbito da sua socialidade?

O principal objetivo da pesquisa é **identificar** as relações que os jovens usuários de tecnologias interativas digitais estabelecem entre os objetos da tecnocultura e o processo de formação escolar, **explicitando** os sentidos atribuídos pelos jovens ao currículo escolar e à cultura da escola, de modo a **analisar**, especificamente, as influências dessas relações dentro do processo de formação cultural de tais jovens no âmbito da sua socialidade a partir dos jogos eletrônicos

2. Referencial Teórico

Na contemporaneidade, observa-se o crescimento de uma geração que usa frequentemente a internet como meio de se relacionar com outras pessoas em qualquer parte do mundo. Crianças trocam mensagens pelos celulares. Meninos e meninas afetados pela cultura digital manuseiam *orkut*, *msn*, *youtube*, *blogs* e os jogos eletrônicos, verdadeiras manias na cultura digital. São crianças, adolescentes e, inclusive, adultos que passam a maior parte do tempo na frente dos computadores interagindo com os mais diferentes tipos de ambientes virtuais, compartilhando o espaço virtual com outras pessoas em uma dimensão jamais imaginada pela família e pelos educadores.

Nesse sentido, a cultura digital fez surgir novos meios de interação que dão às experiências culturais novas configurações. Surgiram espaços abertos de interconexão marcados pela interação que facilitam as múltiplas modalidades de comunicação, interatividade e simulação entre os indivíduos sociais. Por exemplo, a revolução das tecnologias digitais coletivas que modificam decisivamente as formas de produção da cultura humana, os modos de socialidade do homem contemporâneo.

Por exemplo, podemos afirmar que a presença de elementos da tecnocultura como a simulação e a virtualização do real possibilitam trazer à tona outra retórica a respeito do mundo da cultura, da educação e das redes de relacionamento social entre grupos diversos, o que nos permite encontrar no cotidiano, fenômenos típicos da socialidade.

Nesse contexto, Thompson (1995) destaca que o processo histórico do rápido crescimento e da proliferação de instituições e meios de comunicação de massa altera processos tradicionais de compreensão a respeito da formação cultural dos indivíduos. Em outros termos, a produção e a transmissão das formas simbólicas (que refletem as experiências e as visões de mundo das pessoas) são intensivamente mediadas pelas instituições e pelos aparatos técnicos da mídia. A formação cultural perpassa na e por meio da mídia. Tal abrangência é denominada por Thompson como *sistema midiático-cultural*.

Nesse sentido, Baudrillard (2006) refere-se ao plano de objetos em sua natureza prática e técnica. Tais objetos práticos e técnicos influenciam o cotidiano dos homens na contemporaneidade. Porém não se trata apenas da análise dos objetos segundo sua função. Sua análise diz respeito ao sistema de significações abstratas que se instauram num plano tecnológico, sendo esse, importante para compreensão do que ocorre com os objetos, quanto a produção, consumo, etc. Em outras palavras, é um conjunto de objetos práticos e técnicos que dão suporte a socialização do indivíduo.

A revolução digital na dinâmica do processamento, transmissão e reordenação de dados e informações cria o que Manuel Castells chamou de *sociedade de fluxos* ou *sociedade da informação* (1996). A interatividade e a organização em rede demarcam substancialmente

essa sociedade. Não se trata de uma sociedade de poder bipolarizada que focaliza a produção e o consumo estruturados, gerenciados na ótica da previsibilidade e exatidão. Trata-se de uma sociedade em que aparecem exponencialmente *furos*, *fissuras* e processos *menores* que escapam, sobremaneira, das leituras fatalistas sobre políticas de governação autoritária e unilateral.

Alves (2008) ratifica a construção do conhecimento dentro da plataforma virtual. Os jogos eletrônicos permitem ao jogador socializar as vivências, levantando hipóteses de forma interdisciplinar, recorrendo aos outros jogadores através de uma lógica de comunicação coletiva, oriunda da interatividade desempenhada pelos diversos jogadores.

Trata-se da concreta expressividade, extensão e funcionamento de uma *nova produção* cultural que podemos chamar de tecnocultura (Souza, 2009). A tecnocultura pode ser definida como fenômeno que age como um mediador entre o homem e o mundo social alterando características fundamentais das interações sociais, da relação do homem com o tempo/espaço, da construção da subjetividade e da percepção do próprio corpo. Essa nova cultura tecnológica é denominada por Lèvy (2000) de *cibercultura* e tem como pressuposto uma mudança do modo de vida humano, caracterizada, sobretudo, pela influência da cultura digital. É importante destacar que o termo cibercultura é relacionado ao conceito de ciberespaço. Em *A inteligência coletiva* (1998), Lèvy define o ciberespaço como espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores, onde transitam informações provenientes de fontes digitais, ou seja, um ambiente virtual de compartilhamento de informações entre pessoas interconectadas.

O termo *tecnologia*, todavia, não deve ser empregada como sendo tão-somente para fazer referência à variedade instrumental de aparatos técnicos. Lima Jr (2006) chama atenção para o emprego do termo tecnologia como processo humano, ratificando a desmistificação de um ideal mecânico, tecnicista, instrumental do desenvolvimento tecnológico. Para o campo da educação, tais reflexões aproximam-se da emergência de explorar o currículo escolar como artefato social que é amplamente influenciado por elementos socioculturais, estéticos, éticos e políticos das tecnologias, mídias e das redes sociais de interação mediadas pelas tecnologias digitais e/ou tecnologias da informação e da comunicação.

Em outras palavras, o currículo é parte de expressões de conflitos simbólicos que se instauram na sala de aula, através de micropolíticas de sentidos, não deixando de interferir no cotidiano escolar através de uma forte expressão ideológica, político resultado de estratificações oriundas da sociedade (Macedo, 2007). O objeto central de análise, aqui, é, pois, o jogo eletrônico como objeto de socialidade através do qual pretendo analisar o processo de formação cultural de jovens aprendentes, suas relações com objetos da tecnocultura e as repercussões no currículo escolar.

2.1 O Jogo Eletrônico e a Socialidade

O conceito de *socialidade* tem como fonte de origem as discussões teóricas da sociologia proposta por Michel Maffesoli. No conjunto de sua teoria, Maffesoli articula o que ele chama de *socialidade* às inspirações de Alfred Schütz quando este liga a *experiência* com a *alteridade*, entendidas como experiência do outro. Nesse sentido, a experiência do vivido entra em contraste com as relações cotidianas de sentido, processo este que funda a compreensão dos diferentes “mundos” constituintes de um período dado, reencontrando, assim, o mundo dos contemporâneos (*Mitwelt*), o mundo dos antecessores (*Vorwelt*), o mundo dos parceiros (*Umwelt*). Lê-se:

...A temática da socialidade lembra que mundo social “*taken for granted*” (A. Schütz) pode ser entendido como sendo fruto de uma interação permanente, de uma reversibilidade constante, entre os diversos elementos do ambiente social, no interior dessa outra matiz que é o ambiente natural. Numa tal perspectiva, o homem, senhor e ator de sua história ou da história social, dá lugar ao homem que “sofre a ação”, ao homem que se perde na massa (...). Daí vem, igualmente, a difusão do que se pode chamar de “um estética da recepção” (Jaus), a moda, o hedonismo, o culto do corpo, a preponderância da imagem, tornando-se as formas de agregações sociais [implicando naquilo] que se pode chamar de “as formas sensíveis da vida social”. (MAFFESOLI, 1998)

Nos jogos eletrônicos isso ocorre pela criação de um personagem e/ou avatar como forma de transitar nas tramas, chats, etc. Por sua vez, Maffesoli (1996, 1998), denomina esses grupos sociais de tribos, cuja formação grupal é intensivamente marcada pela dispersão, fluidez, instantaneidade. É nesse sentido que podemos falar de socialidade e sua pertinência com a discussão dos jogos eletrônicos e a produção de subjetividades na cena contemporânea.

Dessa forma, torna explícito a análise de uma sociologia compreensiva da comunicação que busca compreender os fenômenos complexos da comunicação, sobretudo, atentando para as relações partilhadas, negociadas que rompem com os imperativos morais evidenciados nos acontecimentos da pós-modernidade, onde a vida humana apresenta-se como pura expressão de múltiplos sentimentos. Nessa perspectiva, presenciamos o desenvolvimento de inúmeros grupos sociais denominado por este autor de corpos tribais sendo estes crivados pela instantaneidade, fluidez e dispersão.

3. Procedimentos Metodológicos

Essa pesquisa é qualitativa e tem por base o método etnográfico. O motivo pela escolha é definido pela aproximação da proposta à tradição compreensiva ou interpretativa em ciências humanas (Mazzotti, 1999).

Nesse tipo de pesquisa tanto o pesquisador quanto os sujeitos pesquisados interagem e interferem nos significados que precisam ser analisados sempre situando *sentidos-objetos-sujeitos-sentidos* a partir de contextos específicos aos envolvidos.

A pesquisa apresenta caráter exploratório. A pesquisa exploratória visa conhecer melhor o problema o objeto em questão. O trabalho do pesquisador consiste em tornar mais explícito o fenômeno que se apresenta. Nesse sentido, pretende descrever o fenômeno através da criação artificial do ambiente (laboratório) e ou mecanismos de percepção que fazem parte da análise. Essa forma de fazer pesquisa busca perceber adequadamente o fato em questão.

Considerando a natureza exploratória da pesquisa será formado um grupo-piloto destinado ao estudo e ao desenvolvimento dessa proposta. A primeira etapa seria o registro sistemático de comportamentos e de impressões verbalizadas de jovens usuários diante de objetos da tecnocultura mediante a formação de um grupo-piloto que articule os sentidos atribuídos à aprendizagem escolar, ao uso de laboratório de informática e aos objetos da tecnocultura, especificamente aqueles ligados à internet. Nesse grupo a proposta é a utilização do THE SIMS, inicialmente nos espaços do Laboratório de Ensino da UFS a fim de poder observar intensivamente as relações dos usuários com os objetos da tecnocultura digital através de comportamentos, atitudes e reações com o jogo eletrônico.

Serão utilizados os seguintes instrumentos de coleta de dados para o desenvolvimento da pesquisa: jornal de bordo, diário de campo, observação participante completa, grupo nominal ou focal, entrevista livre e entrevista semidirigida. Algumas categorias foram, então, elencadas: I - Experiências sociointerativas da juventude através de recursos instrumentais de interação social midiática; II - Processos de apropriação e uso dos jogos eletrônicos de natureza sociotécnicos como o The Sims; III – Influências das experiências sociointerativas e dos processos de apropriação e uso dos jogos eletrônicos sobre as relações sociais de interação e convívio a qual Maffesoli denomina de socialidade; IV – Repercussões da socialidade oriunda das experiências sociointerativas midiáticas no currículo escolar e na cultura da escola

A escolha do THE SIMS dá-se pela caracterização do jogo que permite ao usuário explorar um ambiente de simulação e construção. Trata-se de um espaço de troca de experiências que requer dos jogadores muita habilidade para utilizar os recursos existentes na narrativa através do gerenciamento de relações sociais de convívio desenvolvidas num plano virtual de socialidade. Por se tratar de um ambiente de simulação é possível observar nitidamente diversas formas, códigos, linguagens, movimentos típicos da socialidade que são projetadas para o plano virtual à medida que os jogadores arquitetam sua própria trama de socialidade. Sendo assim, o componente da socialidade rompe com

o imperativo que assume somente o espaço das relações reais como fonte explosiva dos sentidos humanos e torna-se presente nos diversos espaços de simulação das experiências sociais em ambientes virtuais, esse é o caso da projeção societal desenvolvidas no jogo eletrônico The Sims que permite ao usuário simular, projetar, vivenciar experiências de teatralidade cotidiana, situações singulares, individuais e plurais, subjetivas, dionisíacas e, porque não uma tecnosocialidade.

O público alvo da pesquisa é composto por 20 jovens (entre 16 e 22 anos) que estão em fase de escolarização. Posteriormente, no decorrer da pesquisa, os grupos serão mais bem definidos de acordo com critérios de sexo, classe social, biografia de escolarização, perfis sociopsicológicos. A pesquisa será realizada na cidade de Aracaju- Sergipe dentro do Laboratório de Ensino da Universidade Federal de Sergipe, já em acordo com as partes interessadas através do Grupo de Pesquisa Seminalis - UFS.

Pretende-se através desta opção metodológica explicitar o engajamento do pesquisador no processo de interpretação e re-construção da realidade, considerando o contexto como elemento tão importante quanto à ação dos sujeitos para construir essa mesma realidade. A intenção é compreender as realidades construídas pelos sujeitos entrevistados e observados no seu campo de atuação, uma vez que a pesquisa etnográfica busca compreender o mundo social das pessoas através da imersão em suas comunidades a fim de produzir descrições detalhadas de suas culturas e crenças.

4. Considerações Finais

Pretende-se como resultados finais dessa pesquisa, ainda em fase de desenvolvimento, contribuir com as produções acadêmicas sobre a área, socializando com as comunidades científica, acadêmica e escolar os principais achados desse estudo, destacando-se: a pertinência dos estudos das relações que os jovens usuários de tecnologias interativas digitais estabelecem entre os objetos da tecnocultura e o processo de formação escolar, explicitando os sentidos atribuídos pelos jovens ao currículo escolar e à cultura da escola, de modo a analisar, especificamente, as influências dessas relações dentro do processo de formação cultural de tais jovens no âmbito da sua socialidade a partir dos jogos eletrônicos.

Logo, serão importantes desde a apresentação de resultados parciais (teóricos, empíricos e interpretativos) em eventos locais, nacionais e internacionais até a produção de material de natureza didático-pedagógica adequada que sirva como instrumento de reflexão e práxis para o trabalho docente que se desenvolve nos espaços das instituições de ensino. Por fim, essa pesquisa explicita, discute e amplia o emprego do termo “tecnologia” como processo humano. No campo do currículo, ainda traz à

tona o conceito de multirreferencialidade como forma de compreender a complexidade da formação humana. O objeto central de pesquisa, aqui, é, pois, o jogo eletrônico como objeto de socialidade através do qual pretendo analisar o processo de formação cultural de jovens aprendentes, suas relações com objetos da tecnocultura e as repercussões no currículo escolar.

Referências

- ALVES- MAZZOTTI, A; GEWANDSZNAJDER, F., 1999. *O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa*. São Paulo: Thompson Pioneira.
- ALVES, L. R. G., 2005. *Game Over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura.
- BAUDRILLARD, J., 2006. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva.
- CASTELLS, M., 2002. *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura*, Vol. I, A Sociedade em Rede. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- COSTA, R da., 2003. *A cultura digital*. 2 ed. São Paulo: Publifolha.
- LÈVY, P., 1998. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola.
- _____, 1999. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.
- LIMA JR, A. S. de., *Tecnologias Inteligentes e educação: currículo hipertextual*. Rio de Janeiro: Quartet/Salvador: FUNDESF.
- MACEDO, R., 2007. *Currículo, conceito e pesquisa*. PETRÓPOLIS: VOZES, 2007.
- _____, 2000. *A Etnopesquisa Crítica e Multirreferencial nas Ciências Humanas e na Educação*. 1. ed. Salvador-BA: EDUFBA.
- MAFFESOLI, M., 1998. *O Tempo das Tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- _____. A sociologia como conhecimento da socialidade. In: Barbosa, Joaquim G. (coord.). (1998). *Multirreferencialidade nas ciências e na educação*. São Carlos: EDUFSCar.
- MENDES, C., 2006 *Jogos Eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. Campinas, SP: Papirus.
- THOMPSON, J., 1995. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis: Vozes.