Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

Midiatização no cotidiano escolar: afetação e captura no jogo Free Fire[1]

Mediatization in everyday school life: affection and capture in the game Free Fire

Lucas Lima Coaracy

Palavras-chave: Escola; Midiatização; Robótica Educacional; Jogo.

O trabalho discute as diferentes abordagens em Midiatização entre Stig Hjarvard e Muniz Sodré, utilizando como pano de fundo resultados parciais da pesquisa "Representações sociais, tecnologias digitais e o contemporâneo: investigando a escola", iniciada em 2017 pelo grupo Núcleo de Estudos Contemporâneos em Educação, Etnografia e Representações Sociais (NECEERS) cujo objetivo é investigar as redes de significação que se configuram mediante as representações sociais circulantes no ambiente escolar, permeadas pelos usos relacionados à tecnologia digital. A pesquisa tem como campo de investigação a escola municipal Maestro Heitor Villa Lobos, em Niterói – RJ. A escola frequentemente participa de múltiplos projetos, como Escola Criativa, Africanidades e Robótica Educacional, que por sua vez despertou um interesse no grupo como um terreno fértil para o estudo de tecnologias digitais e os processos educativos.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de cunho etnográfico, com metodologia composta por pesquisa bibliográfica, realização de grupo focal e observação participant

[1] Trabalho apresentado ao IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

com aplicação de Questionário de Evocação Livre. Os alunos, em sua maioria, moram próximos à escola e se encontram em situação familiar de baixa renda. A pesquisa de campo se desenvolveu a partir do contato com algumas dimensões da escola: a sala de aula de uma turma da Classe de Aceleração 3 (turma 3A); as aulas de robótica ocorridas no laboratório de informática e na sala de Artes; Conselhos de Classe; Feira de Robótica Educacional promovida pela Fundação Municipal de Educação (FME).

A partir de 2019, seguindo os dois anos de aproximação com a escola, com a proposta de desenvolver atividades que pudessem servir também como retorno à instituição, baseadas em análises dos resultados parciais da pesquisa, o NECEERS deu início ao Projeto Interdisciplinar – Sustentabilidade, mídias e novas tecnologias, com objetivo de compreender as narrativas dos sujeitos escolares, bem como promover ações para compreensão crítica do cotidiano e da apropriação do espaço em diálogo com questões relacionadas à sustentabilidade e à midiatização mediante práticas interdisciplinares. O NECEERS se dividiu em 3 equipes, cada uma acompanhou uma turma diferente na escola pesquisada, desenvolvendo atividades e colhendo dados para a pesquisa. As turmas foram o 6º ano, 9º ano e Aceleração IV. O artigo desenvolve sua análise a partir do que foi observado e vivenciado na turma do 9º ano, nas aulas de Português e Ciências.

Os resultados parciais de nossa investigação no ambiente escolar dos anos anteriores revelaram uma demanda por escuta dos alunos, além de um aumento significativo de suas participações e rendimento no projeto de Robótica Educacional quando são incentivados neles protagonismo. Tal fato nos levou à decisão de sondar os temas de interesses dos alunos. Após alguns dias de visita enquanto observadores distantes, realizando a descrição densa do método etnográfico, foi feita uma atividade de sondagem a fim de descobrir os interesses temáticos dos alunos.

Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

No que tange à tecnologia digital, a maior parte afirmou usar a plataforma Youtube para entretenimento, principalmente para escutar música, canais de jogos e outros mais abrangentes como o canal Felipe Neto, por exemplo. Deu-se atenção especial ao jogo Free Fire por três alunos, assunto que trouxe à conversa mais outros colegas, revelando-se jogadores e interessados no tema.

O jogo gratuito Free Fire é exclusivo para celulares, do gênero *Battle Royale*, onde até 100 jogadores são inseridos em uma ilha, onde procuram por armas e outros recursos. O vencedor é o último jogador, ou equipe, que permanecer vivo na ilha. O jogo Fortnite, carro-chefe da popularização do gênero, é um dos jogos mais jogados atualmente, abrangendo mais de 250 milhões de jogadores. Quando investigado sobre a preferência, um aluno afirmou como a versão de Fornite para *smartphones* "é muito mais pesada", inferindo em uma melhor adequação técnica do Free Fire aos celulares dos alunos jogadores. Entretanto, a preferência pelo Free Fire parece ir além de uma mera questão de memória no aparelho eletrônico, tendo em vista a presença do jogo observada em múltiplas interações sociais no recreio, ora pelo compartilhamento de histórias ou para observar e comentar a jogatina de alguém.

"Todo mundo joga [o Free Fire] na escola. Se acabar o Free Fire hoje, todo mundo se mata" (Notas de campo, 2019). Tal fala, surgida na conversa após a primeira atividade de aproximação, não deve ser apenas diminuída a uma hipérbole, ainda que conote exagero pelo aluno. Em vários momentos da observação de campo, foi constatada a utilização de celulares por alguns alunos no fundo e nos cantos da sala de aula. Essa se dava com o uso dos fonos de ouvido e o celular no modo Paisagem, orientação utilizada no Free Fire. Algumas vezes, os colegas notavam e se aproximavam do jogador em questão para acompanhá-lo. Essa fala indica o grau de importância ocupado pelo jogo no cotidiano escolar desses alunos, e para melhor compreensão

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

acerca desse fenômeno, Stig Hjarvard e Muniz Sodré oferecem contribuições importantes, concorrentes entre si, acerca do papel da Midiatização nesse contexto.

Stig Hjarvard traz um histórico e uma perspectiva geral dos estudos de midiatização em sua obra A midiatização da cultura e da sociedade. Em seguida, apresenta sua própria perspectiva – a nível meso, uma abordagem institucional acima das interações sociais a nível micro, mas não abrangendo a influência universal dos meios de comunicação no nível macro (HJARVARD, 2014).

A palavra midiatização aparece frequentemente de maneira generalizada atribuída à influência da mídia sobre a sociedade em geral ou a processos específicos. No entanto, como conceito teórico, há divergências em sua definição entre autores da área. Para Hjarvard, o conceito de midiatização

> É utilizado para caracterizar uma condição ou fase do desenvolvimento global da sociedade e da cultura, em que os meios de comunicação exercem uma influência particularmente dominante sobre outras instituições sociais. Sob tal perspectiva, a midiatização está no mesmo nível de outros processos importantes da modernidade, como a urbanização e a globalização. (HJARVARD, 2014, p.30).

Nessa perspectiva, a midiatização reflete o fato de meios de comunicação se tornarem suas próprias instituições, integrando as demais instituições sociais e produzindo uma configuração de interdependência. Em sua obra são disponibilizados exemplos dessas transformações institucionais, por vezes as demonstrando de maneira positiva. Em contrapartida, o pesquisador brasileiro Muniz Sodré, na obra As Estratégias Sensíveis, aborda como a midiatização deve ser entendida com o olhar cuidadoso sobre o afeto, a estética, o capital e a mídia, explorando como as novas formas das narrativas midiáticas publicitárias a partir de uma mudança estrutural no modelo de capital.

Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

> O espetáculo de hoje resulta, assim, de uma sobredeterminação histórica da imagem. A espetacularização é, na prática, a vida transformada em sensação ou em entretenimento, com uma economia poderosa voltada para a produção e consumo de filmes, programas televisivos, música popular, parques temáticos, jogos eletrônicos. Efeitos de fascinação, moda, celebridade e emoção a todo custo permeiam sistematicamente essa forma de vida emergente, em que a estesia detém o primado sobre velhos valores de natureza ética. O fenômeno estético toma-se insumo para a estimulação da vida, doravante dirigida para a indústria e o mercado. (SODRÉ, 2006, p.102)

Ao entrar no jogo, o usuário pode criar sua conta rapidamente ao vinculá-la com o Facebook ou Google. Após o registro, o jogador imediatamente já é inserido em uma batalha, permitindo que o mesmo consume o produto o mais breve possível. Tal design não é acidental e reflete uma das preocupações do capital: a captura do tempo, que se apresenta não só como empecilho ao consumo, mas também outras vezes como própria fonte de renda. Alguns jogos de celulares gratuitos apostam na instatisfação do usuário em ter que esperar alguns segundos a mais para cada rodada, para poder vendê-los a versão paga sem a espera nem anúncios. Ao avançar da primeira rodada, o jogador se depara com uma tela de recompensas por *logins* diários: para cada dia consecutivo de jogo, mais recompensado é o jogador. Não foi possível, devido a complicações na organização da agenda de atividades na escola, organizar um último grupo focal. Entre as perguntas planejadas, pergunta-se quem já havia sentido vontade ou efetivamente gasto dinheiro no jogo. Tal questionamento foi motivado pelo seguinte evento presenciado:

> Aluno pede ajuda em uma questão. É o enunciado de uma redação, contendo uma tirinha da Mafalda criticando o consumismo. Pede que o aluno disserte sobre.
> Professora: […] então aqui você pode falar o que acha disso, é bom ou ruim? Aluno:
> É bom.

Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

> Professora: Consumismo é quando é em excesso, quando você acaba se individando, devendo pra traficante… ainda acha bom?
> Aluno: Ah, sim, pô.
> Professora: Ok, então escreva sobre isso, usando seus argumentos…
> (Notas de campo, 2019)

No menu inicial, brilham os botões da loja virtual e "sorte royale", onde os jogadores podem utilizar seus investimentos monetários fora do jogo para comprar itens e demais personagens utilizáveis. Assim como no jogo Fornite, referência no gênero de jogo *Battle Royale*, incontáveis roupas e demais acessórios visuais são disponibilizadas à venda. Os reforços pelas vitórias, pelo consumo dos itens, pelos espetáculos imagéticos, pelos detalhes engendrados no aplicativo servem como essa maneira de afetação, tornando o contato tátil. Não são meras circulações de conteúdo:

> Profundamente imersos num processo civilizatório em que as imagens exercem um poder inédito sobre os corpos e os espíritos, começamos de fato a nos inquietar com o mistério da realidade sensível de todos esses signos visíveis e sonoros que administram o afeto coletivo e a também a indagar sobre o encaminhamento político de nossas emoções. (SODRÉ, 2006, p. 15)

Para Sodré, estratégias racionais instrumentalizam o sensível e manipulam o afeto, sem condições apreensíveis pela consciência. Dessa maneira, entende-se os recursos no jogo "fenômeno" da escola e, talvez, até sua própria popularidade, como exemplos dessa tentativa de captura. Em certo momento, os alunos comentaram sobre a possibilidade de um campeonato na escola, pelos alunos. Nós respondemos que poderíamos considerar essa possibilidade, partindo do pressuposto que tudo pode ser investigado como um possível conteúdo pedagógico ou aliado para a proposta do projeto. Alguns alunos entenderam tal resposta como uma afirmação positiva de um iminente acontecimento, resultando em um movimento que surpreendeu os professores da escola. Esses alunos montaram uma lista de possíveis participantes, organizando seus

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

nomes e séries, em uma iniciativa que em um rápido intervalo de tempo tomou os ânimos de outras turmas.

Considerando-se a perspectiva de Hjarvard, tal fato pode ser lido como também na ordem da conveniência – afinal, graças aos recursos do jogo e dos *smartphones* os alunos podem ter essa experiência compartilhada entre diferentes turmas, ter acesso a possíveis ferramentas que permitiriam o campeonato escolar e uma eventual intervenção pedagógica.

No entanto, resultados anteriores da escola estudada nos mostraram que, ainda que o acesso às mídias digitais no trabalho de construção de robôs em Robótica Educacional seja empregado, esse por si só não garante maior envolvimento da turma, o que vai de acordo com a pesquisa realizada por Mamede-Neves e Duarte (2008). O que acabou despertando maior envolvimento foi uma outra etapa do processo, cuja demanda por protagonismo e maior possibilidade de expressão individual garantiram maior integração entre os alunos estudados. Tal dado nos remete à importância do trabalho com o sensível, o espontâneo, como marca Sodré, para um vínculo efetivo na educação, para além de uma mera interação com os meios tecnológicos e midiáticos.

Referências

HJARVARD, Stig. **A midiatização da cultura e da sociedade**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2014.

MAMEDE-NEVES, M.A.C.; DUARTE, Rosália. O contexto dos novos recursos tecnológicos de informação e comunicação e a escola. **Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 29, n. 104 – Especial, p. 769-789, out. 2008. Disponível em: < http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0729104.pdf> Acesso em 02 set. 2014.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

SODRÉ, Muniz. **As estratégias sensíveis:** afeto, mídia e política**.** Petrópolis: Vozes, 2006.