



MÍDIAS DIGITAIS E APROPRIAÇÕES: UM PERCURSO INVESTIGATIVO¹

COARACY, Lucas Lima. Mestrando no PPGMC-UFF.²

ALVES, Walcéa Barreto. Doutora em Educação. PPGMC-UFF.³

Resumo:

O artigo apresenta a trajetória de Lucas Coaracy enquanto consumidor e pesquisador de mídias e jogos digitais. São apresentados exemplos de apropriações de plataformas digitais, estudados durante seu percurso acadêmico. A obra de Michel de Certeau é apresentada como uma perspectiva a ser considerada quanto ao estudo dos consumos dessas mídias. Em acordo com essa linha, o trabalho expõe resultados parciais da pesquisa de mestrado do autor, em andamento, que investiga processos de significação e apropriação das tecnologias digitais de informação e comunicação por alunos no cotidiano escolar. A pesquisa é feita em alunos no 9º ano em uma escola municipal de Niterói, de observação participante com inspiração etnográfica. São discutidos achados do campo enquanto uso das tecnologias digitais pelos alunos, em especial, dos aparelhos celulares. O jogo Free Fire e o uso dos fones de ouvidos, conectados aos celulares, ganham destaque na análise pelas suas frequências e suas relações contextuais com os participantes.

Palavras-chave:

Mídias digitais; Redes sociais digitais; Consumo; Apropriação.

¹ Trabalho apresentado no **GT História da Mídia Digital** do 5º Encontro Regional de História da Mídia – 5º Alcar Centro-Oeste.

² Formado em Bacharel e Licenciatura em Psicologia na Universidade Federal Fluminense. Mestrando do Programa de Pós-graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense. limacoara@gmail.com

³ Bacharel e Licenciatura em Psicologia na UERJ. Mestrado em Educação no PropEd/UERJ. Doutorado em Educação no PPG-Educação UFF. Pós-Doutorado em Educação PropEd/UERJ. Professora Adjunta na UFF, atuando na Faculdade de Educação e no Programa de Pós-graduação em Mídia e Cotidiano. Editora da Revista Aleph Online. Líder do Núcleo de Estudos Contemporâneos em Educação, Etnografia e Representações Sociais. walceaalves@id.uff.br



Meu pai, um entusiasta das novidades nos avanços tecnológicos, sempre manteve uma curiosidade, em especial, por computadores. Quando possuía condições financeiras para tal, adquiria algum equipamento eletrônico relativamente novo no mercado brasileiro, mantendo tal postura como um *hobby*. Tal disposição foi, definitivamente, um fato marcante em minha vida e de meu irmão, pois algumas “adoções” rápidas dessas tecnologias garantiram que, desde cedo, nós já tenhamos sido expostos ao universo dos computadores e jogos no contexto da cibercultura. Crescemos e despertamos interesse, assim, por equipamentos e sistemas aos quais tivemos acesso enquanto crianças, tais como o manuseio do MS-DOS e demais sistemas Windows da série 9x; consoles de videogame como *Atari*, *Megadrive* e posteriores; eventualmente podendo navegar em endereços eletrônicos a partir da Linha discada, ou Internet discada. A interação com esse universo, ainda que permeada por todas as dificuldades – sejam elas financeiras, de acesso ou de conhecimento – nos desenvolveu um fascínio pelo acompanhamento de suas transformações.

Meu irmão trilhou nesse caminho e se tornou um Engenheiro de Software. Assim como ele, compartilhei a apreciação por essas tecnologias digitais, mas não foi particularmente de meu interesse um estudo profissionalizante mais aprofundado de seus funcionamentos técnicos propriamente ditos. Talvez, uma questão relativamente simbólica quanto à minha escolha se reflete em quando mergulhei no mundo de jogos online como MMORPGs⁴. Além do aspecto da jogabilidade, que se espera desse tipo de entretenimento, estão outros aspectos que influenciam tanto, e por vezes mais, na frequência de um jogador em voltar para o jogo – no meu caso, o social. Estive menos preocupado em “evoluir” meu personagem, derrotando monstros sozinho, e mais empolgado em conversar com amigos, conhecer novas pessoas, observar o fluxo de jogadores e os acontecimentos no entorno do local virtual que me era costumeiro.

⁴ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Jogos de interpretação de personagem, conectados a servidores online que agregam números extensos de jogadores. Assim, mais do que o conteúdo pré-programado ao jogador, o aspecto social pelas interações com outros jogadores é um elemento central na experiência do usuário.



Evidentemente, não se trata de nenhum fenômeno substancialmente novo. O convívio social não se configura como um mero detalhe às atividades realizadas pelo homem, mas frequentemente é impulsionador das mesmas; às vezes a própria recompensa, estando à frente da atividade em si. Portanto, tal situação apenas estaria se repetindo no ambiente virtual, com humanos sendo representados por *avatares* digitais.

A atenção dada ao lado social dos jogos digitais levou-me a uma história de vida em que os jogos e indagações andaram lado a lado. Interessou-me muito mais a entender como e por que alguns comportamentos se desenvolviam nesses meios. Por que em alguns jogos, e não outros, se desenvolviam comunidades com problemas que hoje são denominados “tóxicos”? De que maneiras diferentes se davam interações que, ao contrário da face-a-face, eram intermediadas por múltiplas plataformas digitais, com interfaces e particularidades distintas? O que mudava nessas interações, se é que algo se modificava, quando os sujeitos não apresentavam seus nomes e fotos remetentes aos seus correspondentes reais, mas a personagens fictícios, sejam criados por eles próprios ou não? Podem nossas percepções de mundo e processos cognitivos ser afetados pelas Tecnologias de Informação e Comunicação?

Como Trabalho de Conclusão de Curso, investiguei os *wizards*. Traduzida como bruxos ou magos, a nomenclatura se baseia em uma piada entre internautas japoneses criada por volta de 2002, que afirmava que rapazes virgens acima de 30 anos adquiriam poderes mágicos. Os *wizards*, porém, não se mantinham celibatários por desejarem os poderes, mas por se sentirem ou se proclamarem incrivelmente diferentes, deslocados do resto da sociedade, composta por aqueles que são chamados “normais”. Assim, em seu profundo isolamento, esses indivíduos criam uma comunidade onde discutem anonimamente sobre suas vidas, mágoas, filosofia, entretenimentos diversos e tudo mais em um fórum na internet. Em cada comentário, os membros se mantêm atentos a qualquer indício de “normalidade” de seu autor: se julgado suspeito, o usuário pode ser reportado aos moderadores e banido da comunidade. Caso o autor do comentário seja identificado ou atribuído ao gênero feminino, o banimento também é realizado, pois



para muitos deles, as mulheres seriam incapazes de partilhar ou compreender seu modo de vida.

O trabalho de investigação realizado procurou compreender os sentidos produzidos pelos *wizards*. Embora o meio em que o grupo estabelecia suas interações não tenha sido o foco principal, entendê-lo foi uma peça-chave para essa compreensão. Os meios de comunicação não são meras formas neutras, responsáveis apenas pela transmissão e profusão de mensagens, mas são diretamente relacionados e construtores de novas formas de interações, de relações sociais e da relação do sujeito consigo mesmo (THOMPSON, 2018). Ao se constatar que esses sujeitos alegam renegar socializações face-a-face, mantendo-as em suas vidas apenas o necessário para sobreviver, conclui-se que essa plataforma digital une pessoas a uma identificação e cultura em comum que, devido ao contexto específico de um isolamento, dificilmente poderia ser replicada sem esse meio. Mas esse não é o único apontamento possível. Por exemplo: considerando as interações realizadas sempre marcadas pelo anonimato, somando-se à vigília intensa de “indícios de normalidade” ou “feminilidade”, de que maneiras esses aspectos interagem entre si e com os modos de vidas dos seus usuários? Poderiam discursos ser (in)conscientemente adaptados a essa perseguição sistemática, consolidando a sensação de isolamento?

Todas essas indagações, além de muitas outras, dizem respeito a modos de consumo, apropriação e relação de plataformas digitais. Além dos estudos já realizados - e ainda em curso - sobre os efeitos das redes sociais mais populares de cada época, é de vital importância que também analisemos as subjetividades entrelaçadas em redes sociais e mídias digitais menos exploradas pelo público. Afinal, essas também são peças que contribuem na compreensão da história social das mídias na cibercultura.

Um outro exemplo de tema que pessoalmente abordei foi da Realidade Virtual, ou *Virtual Reality* (VR). Em essência, realidade virtual trata-se da possibilidade de emular um ambiente digital com maior imersão possível. Para tal, contorna-se parcial ou totalmente o campo de visão do usuário, com o auxílio de sons espaciais e demais possíveis



ferramentas corporais. Em especial, investiguei o jogo VRChat. Esse consiste em um aplicativo gratuito para computador, criado em 2017, listado como um jogo na plataforma de jogos Steam. Seus usuários não necessitam dos aparelhos de realidade virtual para acessarem seu conteúdo, mas os que o fizerem com os devidos equipamentos terão acesso a múltiplos recursos adicionais para captura de movimento de seus *avatars*. Esses são escolhidos pelos usuários como representações dos mesmos em meio a outros jogadores. Essa escolha pode ser realizada entre os pré-definidos no programa, mas também são permitidas seleções de modelos customizados pelos próprios utilizadores. Dessa maneira, aqueles que desenvolvem modelagem em 3D constroem suas próprias criações e disponibilizam online para outros poderem utilizá-lo, construindo coletivamente bancos de dados gratuitos.

A abertura à customização não é apenas um detalhe, mas um dos marcos que define o VRChat: é possível criar seus próprios pequenos mundos, lugares onde os jogadores se interagem. Nesses mundos, os jogadores podem criar múltiplas atividades, indo muito além da proposta base. Para fins ilustrativos, pode-se pensar o jogo como um hotel, disponibilizando apenas o saguão, quartos ilimitados e uma caixa de ferramentas: ainda que com recursos limitados, os hóspedes podem transformar seus quartos no que quiserem. Dessa maneira, em meio a saguões públicos caóticos, mundos destinados a atividades como pique-esconde, desenhos em 3D, exibições de filmes em conjunto e até práticas religiosas. Do caos presente nos mundos públicos surgiram-se subcomunidades.

Devido à natureza do VRChat, pouco pode se falar sobre a comercialização em seu ambiente virtual. Porém, tal fato pode ser constatado abertamente outro jogo: SecondLife. Mais voltada à simulação de uma vida virtual, o SecondLife, desde 2003, também atraiu público devido à sua liberdade, mas com o diferencial de uma forte economia virtual: negociações financeiras entre jogadores para compra e venda de territórios e demais recursos no jogo marcavam sua popularidade, envolvendo até interesses empresários em seus meios. No entanto, o jogo foi perdendo grande parte de seu público por diversos motivos, entre elas a falta de mais opções de entretenimento



para seus utilizadores, problema que VRChat aparenta ter solucionado ao permitir a criação de atividades aos seus próprios jogadores. Não se deve pensar nisso como uma simples substituição do público entre uma plataforma e outra, nem como uma suposta evolução, mas como propostas parecidas que levantam questões acerca de nossos possíveis novos modos de vivência na era digital.

Como um exemplo de algo inédito no VRChat, tem-se a fascinante comunidade de jogadores surdos, falantes da American Sign Language (ASL). Aproveitando-se da capacidade de detecção corporal dos movimentos das pessoas em realidade virtual, surdos passaram a se comunicar na língua de sinais em ambiente virtual, em mundos públicos. Eventualmente, juntaram seus esforços para criar um mundo onde acolhem novos membros, participam de atividades sociais, ensinam sua língua – com vídeos demonstrações de sinais gravados por *avatars*.

Tal situação remete às inovações produzidas pelo encontro das potencialidades tecnológicas com seus sujeitos que a habitam, afetados por mudanças estruturais no que tange o observador. A questão da acessibilidade no VR ilustra não uma suposta benevolência ou potencial intrínseco à tecnologia, mas uma direção que só pôde ser alcançada devido ao mundo que concebeu sua possibilidade, seja a partir de transformações culturais, sociais, tecnológicas ou demais determinantes em seu contexto histórico. Esse mundo, que dá condição de possibilidade para esses modos de consumo e utilização, não necessariamente está sempre prevendo ou moldando essas relações. Os dois exemplos previamente abordados demonstram como usuários, mesmo que em possíveis condições de vulnerabilidade (os *wizards*, sentindo-se excluídos socialmente, e os surdos, usuários de jogos e plataformas nem sempre acessíveis), são capazes de produções e transformações nos meios midiáticos digitais, apropriando-se de maneiras que dizem respeito aos seus contextos sociais.

Esses temas vão de encontro com o pensamento do filósofo francês Michel de Certeau, na sua obra *A Invenção do Cotidiano: Artes do Fazer*. Nela, o pensador privilegia a “produção” dos indivíduos nos fazeres cotidianos (em contraponto à ideia de reprodução), enxergando o cotidiano enquanto espaço de resistências a partir de

5º ENCONTRO REGIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA
EVENTO REMOTO COM INSCRIÇÕES GRATUITAS

22 E 23 DE MARÇO
SUBMISSÃO DE TRABALHOS ATÉ 01/03

COMUNICAÇÃO E A HISTORICIDADE DAS CRISES:
190 ANOS DO JORNALISMO IMPRESSO NO CENTRO-OESTE

ALCAR CENTRO-OESTE
WWW.ALCARCO.COM

Realização: Alcar PPGCOM FIC UFG

Apoio: UFMS FAPESP INOVAÇÃO DIGITAL FAPEG

processos de criação. Certeau embate justamente essa visão do consumidor passivo, encontrada especialmente em perspectivas que por demais acentuam o poder de manipulação em massa da mídia. Certeau volta seu olhar para as práticas dos usuários considerados “dominados”, daqueles a quem sumariamente só restaria a réplica ou conformação perante os mecanismos de controle.

A presença e a circulação de uma representação (ensinada como o código da promoção sócio-econômica por pregadores, por educadores ou por vulgarizadores) não indicam de modo algum o que ela é para seus usuários. É ainda necessário analisar a sua manipulação pelos praticantes que não a fabricam. Só então é que se pode apreciar a diferença ou a semelhança entre a produção da imagem e a produção secundária que se esconde nos processos de sua utilização (CERTEAU, 1994, p.40).

A análise de Certeau não implica na minimização das ações de tentativa de dominação pelas estruturas hegemônicas da sociedade, tampouco pressupõe uma independência possível de quaisquer jogos de força em efeito. Pelo contrário, acena para o fato de que a investigação desse processo é essencial para uma compreensão crítica acerca dos conhecimentos e símbolos impostos pelos que os fabricam. Assim, para Certeau (1998), esse jogo de poder não se trata de um exemplo distante ou extremo, mas de uma demonstração mais clara do que acontece na sociedade contemporânea, ainda que em graus diferenciados: o uso das culturas difundidas pelas elites pelos meios populares. No entanto, o autor afirma que, mesmo dentro desse contexto, nascida pela diferença, há, nesse uso, a produção de outros fazeres:

Na realidade, diante de uma produção racionalizada, expansionista, centralizada, espetacular e barulhenta, posta-se uma produção de tipo totalmente diverso, qualificada como “consumo”, que tem como característica suas astúcias, seu esfrelamento em conformidade com as ocasiões, suas “piratarias”, sua clandestinidade, seu murmúrio incansável, em suma, uma quase-invisibilidade, pois ela quase não se faz notar por produtos próprios (onde teria o seu lugar?) mas por uma arte de utilizar aqueles que lhe são impostos (CERTEAU, 1994, p.94).

Logo, a proposta é que se desenvolva uma inversão de perspectiva, o deslocamento da atenção dos produtos recebidos para os processos de criação anônima



(DURAN, 2007), mudando o interesse dos produtos culturais para as maneiras diferentes de “marcar socialmente a distância” adotadas pelos consumidores nos atos de consumir (SOUSA FILHO, 2002).

As análises de Certeau dialogam de modo muito propício às pesquisas em educação, visto considerar a perspectiva dialética do contexto escolar – ao mesmo tempo que forças sociais dominantes impõem características e concepções, produzem-se em seu contexto modos de fazer que advêm dos seus sujeitos imersos em suas culturas e valores. Para Duran (2007), a pesquisa em educação com as contribuições de Certeau permite que se encontre sentidos na arte de fazer de professores e alunos, deparando-se com a legitimidade de saberes e fazeres no cotidiano escolar.

É com esse pensamento que, enquanto mestrando do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense (PPGMC-UFF), sob orientação da Professora Doutora Walcéa Barreto Alves, dedico minha dissertação de mestrado a estudar as maneiras de tais consumos – mais especificamente, em mídias digitais, pelos alunos no cotidiano escolar. A pesquisa é de abordagem etnográfica, com observação participante e descrição densa, realizada com alunos do 9º ano em uma escola municipal de Niterói – RJ.

Ao longo do percurso de minha investigação, o olhar e a escuta se voltavam para as representações expressas nos processos de significação que emergiam das interações, das falas, dos gestos. A partir da realidade observada, diversas cenas se despontaram, no momento da análise de dados como fatores de significância acerca das tecnologias digitais no contexto de vida dos estudantes e da escola.

A relação uso do celular e o jogo, por conseguinte, enquanto elemento de configuração das representações sobre as tecnologias digitais, se fez presente também na observação participante, mediante a percepção de estudantes jogando ao celular (algumas vezes durante as aulas, com o aparelho escondido embaixo da mesa; outras vezes de modo mais explícito, ao fundo da sala de aula; outras vezes, durante os intervalos e no momento do recreio) ou dialogando e tecendo comentários sobre as táticas, os status ou referindo-se a disputas anteriores. O jogo *Free Fire* apareceu com



destaque relevante na investigação, sendo o mais jogado entre os participantes da turma do 9º ano.

A preferência pelo *Free Fire* aparecia nos diálogos dos alunos como algo que já fazia parte de sua realidade, sendo significado, por algumas vezes, com vinculações em sua própria realidade social. Mediante suas falas, foi observado que há uma significativa identificação dos ambientes e situações que o jogo proporciona com questões relacionadas às próprias realidades dos alunos, como quando, por exemplo, mencionam elementos e palavras específicas para exemplificar ou fazer referência a contextos que vivenciam na sala de aula ou histórias que contam sobre seu cotidiano (a exemplo dos nomes das armas usadas em comparação a que "viram na comunidade").

A interação dos sujeitos com o meio leva a pensar que, tal como discursa Hjarvard (2014), o envolvimento do público com o produto passa a ocorrer de forma diversa e intensa na medida em que o aspecto social se torna central na relação dos seus usuários com o conteúdo midiático. O autor também cita que a expansão das redes e meios de comunicação digitais possibilitaram uma participação mais ativa do público na produção de conteúdo midiático pelos próprios usuários. Diferente de uma produção voltada para o consumo passivo, “o serviço prestado pelos novos meios de comunicação consiste, especialmente, em produzir relações sociais entre as pessoas, e os usuários são cada vez mais estimulados a gerar conteúdo por si próprios” (HJARVARD, 2014, p.50)

Conforme o que foi observado no campo, frequentemente, o uso dos fones – conectados aos celulares – é realizado durante considerável tempo pelos alunos. Mais notavelmente é a observação que muitos permanecem com esses acessórios mesmo que não estejam utilizando nos ouvidos. Grande parte dos alunos portam os fones pendentes em suas orelhas ou em volta do pescoço, acondicionados ao uniforme mesmo enquanto não estão utilizando-os para escutar algo, tornando-se com que parte da extensão do sujeito, o que aponta para um elemento de signo identitário (ou até mesmo, de status) entre os alunos, num contexto de significação no grupo demarcando um pertencimento, uma identidade cultural e, até mesmo, delimitação territorial.



Dessa forma, assim como discutimos as apropriações múltiplas dos meios digitais, os aparatos tecnológicos desenvolvem um papel mais amplo do que sua instrumentalidade. A utilização dos fones – conectados a celulares – é relacionado muitas vezes à “dispersão” e “distanciamento”. O que se nota, porém, é que esses podem assumir a função de comunicar, de fazer pertencer, de construir uma identidade de grupo - hipótese que remonta ao aspecto social desse uso. No contexto do campo, observou-se, por exemplo que em determinados momentos, o uso dos fones provocou interação entre os colegas, no compartilhar dos *earbuds*, no socializar o som ouvido, na indicação de um jogo em andamento, etc.

Da mesma maneira, como evidenciado nas análises iniciais até então – das relações e interações com o jogo *Free Fire* e com os múltiplos usos dos fones de ouvido, mostrando-se apropriações outras que não prescritas das mídias por si próprias, os estudantes convivem e reinventam constantemente com o cenário de proibição dos celulares em sala de aula. Observou-se que alunos cujas mesas se localizavam adjacentes às paredes, inseriam o fone apenas na orelha direcionada à parede, aparentemente com o propósito de “disfarçar” sua utilização à percepção dos professores. Em uma situação específica, observou-se que um aluno utilizava o fone em apenas no seu lado esquerdo, para depois repousar sua cabeça sob o braço esquerdo e, assim, esconder por completo sua utilização.

A situação dos professores e alunos enquanto o uso dos celulares e seus tensionamentos não refletem apenas uma questão pontual, mas, em muito, diz respeito à Escola e à relação da mesma com as tecnologias digitais de informação e comunicação. A estrutura das instituições educativas está contextualizada dentro de paradigmas pedagógicos e práticas educacionais que não dialogam diretamente com as mudanças e rupturas que têm sido vivenciadas na sociedade a partir dos processos midiáticos. Devido a essas mudanças, torna-se cada vez mais necessário que se investigue as relações desses processos midiáticos com seus consumidores, a fim de sempre se ter melhor clareza acerca das potências e perigos dessas realidades. O estudo com estudantes é apenas um recorte de uma dimensão ampla das mídias digitais e sua



construção da memória histórica e social, todavia, não deixa de ser um importante campo de investigação e reflexão para esse conjunto maior. Afinal, os jovens possuem uma relação outra com essas mídias digitais, na medida em que nascem e são criados em um mundo cada vez mais envolto desse ambiente digital. Devemos sempre estar atentos ao que eles fazem dessa realidade e constroem então a sua história.

REFERÊNCIAS

CERTEAU, Michel. *A Invenção do Cotidiano - 1. Artes de Fazer*. 9ª ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 1994.

DURAN, Marília Claret Geraes. **Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 7, n. 22, p. 115-128, set./dez. 2007.

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

SOUSA FILHO, Alipio. Michel de Certeau: Fundamentos de uma sociologia do cotidiano. **Sociabilidades**. São Paulo/SP, v.2, p.129 - 134, 2002.

THOMPSON, John B. A interação mediada na era digital. **Revista Matrizes**, V.12 - Nº 3, p. 17-44, set./dez. 2018. Disponível em: <
<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/153199/149813>>. Acesso em: 22 jan. 2018.