

## **Apropriações Sociais e Aprendizado em *Social network games*<sup>1</sup>**

**Rebeca Recuero Rebs<sup>2</sup>**

**Professora da Urcamp (Universidade da Região da Campanha)**

### **Resumo**

O trabalho investiga como as apropriações sociais nos *social network games* (SNG) estimulam o aprendizado do jogador. Para isso, trabalhou-se o conceito de apropriação social e buscou-se associá-lo às formas de aprendizado capazes de serem incorporadas nas ações dos jogadores em seus SNG. Como abordagem metodológica, desenvolveu-se entrevistas com *social gamers* e uma observação participante em dois SNG enquadrados em diferentes grupos referentes à apropriação social: o *Farmville 2* (SNG de Construção de Mundos) e o *Sonpop* (SNG de Participação em Mundos). Como resultados, verificou-se a existência de movimentos criativos dos jogadores, capazes de associar novos significados e modificar o uso original de elementos do jogo e for a dele. Este movimento apropriativo é compartilhado pelo aprendizado coletivo e fica visível nos lugares de apropriação disponibilizados pelos SNG aos seus usuários.

**Palavras-chave:** Apropriação social; Aprendizado; *Social network games*.

### **1. Introdução**

Os *social network games*<sup>3</sup> (SNG) são modalidades de jogos casuais (TAUSEND, 2006 e RAO, 2008) ou seja, possuem regras simples, com baixo tempo de dedicação e fácil recompensa aos seus jogadores<sup>4</sup>. Esta modalidade de *games* desenvolveu-se pelo suporte dos sites de redes sociais<sup>5</sup> (SRS) que passaram a oferecer, então, mais esta plataforma de interação para os seus participantes. No entanto, ao ter contado com estes *games*, o jogador se vê em um ambiente repleto de

---

1 <sup>□</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Educação e Cibercultura, do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 3, 4 e 5 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

2 <sup>□</sup> Pesquisadora em Cibercultura, Doutora e mestre em Ciências da Comunicação pela Unisinos (Universidade do Vale do Rio dos Sinos). Possui graduação em Comunicação social - habilitação Jornalismo pela UCPel (Universidade Católica de Pelotas) e é professora da Urcamp.

3 <sup>□</sup> Os SNG têm despertado e reestruturado o mercado do entretenimento baseado nas redes sociais e nas relações de identidade, multiplicando-se em SRS como o *Facebook*, o *Myspace*, etc.

4 <sup>□</sup> No presente artigo, denominamos jogadores todos os sujeitos que participam (jogam) estes SNG. Também utilizamos como sinônimo as palavras *social gamer*, *gamer* e *usuários*.

5 <sup>□</sup> Wasserman e Faust (1994) afirmam que redes sociais são compostas por nós (atores ou pessoas) e as suas conexões (interações). Os sites de redes sociais são as ferramentas que dão suporte para a visualização destas redes sociais no mundo online.

regras, limites e possibilidades que exigem um aprendizado a fim de dar continuidade ao jogo. Significa que supostos empecilhos como a língua, os elementos visuais e o grau de dificuldade destes *games*, irão contribuir com o encaminhamento do jogo e para o tipo de esforço que o jogador realizará para a sua compreensão. Ao mesmo tempo, movimentos criativos dos jogadores, provenientes de apropriações sociais, poderão apontar para a descoberta de novos usos ou significados para as ações nestes aplicativos. Assim, por meio da compreensão destes processos, busca-se *entender como as apropriações sociais desenvolvidas nos SNG estimulam o aprendizado do jogador no aplicativo*. Questiona-se onde elas ocorrem e como são incorporadas pelos demais jogadores, oferecendo novos significados a ações ou elementos *no* e *do* jogo, ultrapassando o seu sentido original no SNG.

Estes espaços do SNG admitem ações particulares dos seus jogadores (como construir uma fazenda, montar um avatar de um policial, etc.), ainda que limitadas pelas opções oferecidas. No entanto, verifica-se a existência de um movimento de invenção, onde o jogador constrói novos significados no seu jogo. Além disso, o próprio SNG oferece subsídios para apropriações sociais (LE MOS, 2001) quando permite esta liberdade de criação e personalização aos seus usuários.

Estas ações criativas e apropriativas desenvolvidas nos SNG, parecem apontar possíveis gostos e novas definições oriundas de um aprendizado produzido pelas apropriações. Isso parece ocorrer não apenas pelo contato multicultural com outros jogadores com diferentes experiências e trajetórias de vida, mas também devido a bagagem de conhecimentos específicos de cada indivíduo. Assim, os SNG parecem indicar uma nova forma de entretenimento digital que implica na percepção de novas simbologias que irão fazer parte do cotidiano destes sujeitos, passando a acrescentar estas vivências a suas experiências de vida.

## **2. Apropriação Social e o Aprendizado: relacionando conceitos**

Apropriar-se remete a um sentido de tomar posse ou tomar algo para si. Significa que, ao me apropriar de um objeto, eu não apenas detenho o seu domínio (técnico ou simbólico), como também posso ser capaz de dizer que ele torna-se “meu”. Estas definições podem ser observadas por Marx e Engels, quando os autores afirmam que a apropriação significa um “fazer e usar instrumentos” (1984, p. 105), o que indica

pensarmos em novas formas de perceber e/ou de utilizar algum objeto, diferentes do pensamento funcional que estes foram criados originalmente, ou seja, atribuímos um novo sentido a ele. Já Smolka (2000, p. 32) trata a apropriação como sendo o ato de tornar algo adequado para determinado uso, a partir da busca de uma funcionalidade específica que estará associada às necessidades deste sujeito (mesmo que esta ação não seja pertinente para o outro).

A apropriação também será oriunda de contextos relacionais provenientes das práticas e vivências sociais que cada indivíduo experencia durante a sua trajetória. Desse modo, Smolka (2000, p. 33) afirma que ela oferece diferentes produções de sentido que atuam com o objetivo de atribuir um valor a um certo processo, qualificando-o como apropriado, adequado, pertinente ou não para o outro.

Visto isso, percebe-se a existência de três sentidos associados ao significado da palavra “apropriação”: o ato de tomar posse; o modo como se faz e utiliza certos objetos; e a assimilação de como certo utensílio pode ser adequado para si (de acordo com as necessidades particulares do sujeito).

Por meio destas colocações, compreende-se que o ato de apropriar-se é ligado diretamente aos interesses particulares de um indivíduo, pois ainda que certo elemento tenha um uso ou um sentido original que pode ser coletivo, cada sujeito é capaz de criar e/ou inventar novas funcionalidades para determinadas situações ou objetos de forma que supra suas vontades. Estas “criações” ou “novos sentidos” dados a estes elementos ou circunstâncias, podem ser aprendidos pelos demais integrantes de seu círculo de relacionamentos, acabando por tornar esta apropriação uma ação comum, incorporada ao cotidiano do grupo. Isso significa que a apropriação, ainda que parta de interesses particulares (inicialmente), é capaz de ter uma dimensão social, ou uma aceção social, pois ela pode atuar como forma de sociabilidade quando é repassada e aceita pelos indivíduos através de aprendizados coletivos.

Este aprendizado pode ser percebido como um processo que envolve reflexão, formação de conceitos e experimentação, indicando justamente esta experiência individual. Entretanto, a noção de que os indivíduos estão inseridos em organizações sociais (como a cultura) capazes de oferecerem contextos mais ou menos indutores de aprendizado, deve ser reconhecida como um fator determinante na construção do significado que as coisas adquirem (SERVA e FULLER, 1999). Assim, aprender

envolve um esforço que provém, também, do contato, da interação social e do contexto social.

Segundo Freire, o aprendizado é produto da aquisição e da busca pelo conhecimento que é construído pela coletividade. Ou seja, é a partir desta interação social, com os grupos de pertença, que os indivíduos realizam formas de reflexões características das ações que produzirão uma educação de mão dupla e dialógica (FREIRE, 2005). Assim, não apenas o aprendizado, como a apropriação social não podem ser considerados como uma via unidirecional, mas sim, produtos que partem de um diálogo no espaço social entre os vários atores sociais (ainda que tenham fatores individuais importantes) e suas formas de sabedoria, de discursos, ideologias e sentidos que atribuem a novas práticas.

Piaget (1988) diz ser importante considerar-se tanto os fatores biológicos (genéticos) do ser humano, quanto os fatores sociais (culturais, grupos de pertença, experiências midiáticas, etc.) para ser possível compreender a lógica do raciocínio e, conseqüentemente, a forma de aprendizagem individual, ainda que ela seja baseada em um apropriação de algo. Isto implica na associação do desenvolvimento humano conjuntamente com a aprendizagem (ou seja, o processo de aprender que resulta no aprendizado), jamais dissociando-os. Assim, pessoas formam “esquemas” a partir de suas experiências e aprendizados anteriores para quando se depararem com situações inusitadas, aplicá-los da forma que acham correta. Este modo de compreender o aprendizado é aplicável, então, a toda nova situação que nos deparamos em nossas vidas, inclusive com as tecnologias. Cada uma destas experiências, segundo Piaget (1988), evidenciam uma forma específica de aprendizagem. Isso significa que não há um modelo fixo de aprendizado aplicável a toda e qualquer construção de conhecimento e sim, formas muito variadas que são aprendidas pelo sujeito de acordo com suas experiências prévias. Este aprendizado, no entanto, está envolto por interesses políticos, sociais, econômicos e culturais (FREIRE, 2005) que apontam valores do ser humano inserido como participante de uma realidade particular. As formas de aprendizado, no entanto, estão associadas a modos de percepção, entendimento e produção de significados para o indivíduo.

André Lemos (2001) afirma que os sentidos que os sujeitos produzem para si a partir da comunicação com os outros e de suas concepções (que podem ser pensadas

através do aprendizado), podem ser encaradas como formas de apropriação social. Significa que a apropriação está associada a uma forma de aprendizado, pois o sujeito reinterpreta, “tomando posse” (ainda que simbolicamente) de sentidos, de significados e funções das coisas que o rodeiam a partir de seu contato e experiência com elas e com os outros. Portanto, a apropriação pode ser percebida como sendo uma prática social inscrita no cotidiano social, proveniente da construção oriunda de aprendizados.

Chartier também trabalha com a coligação entre as formas de uso e as apropriações sociais com os processos históricos e experiências vivenciadas e resultantes do aprendizado ao longo da trajetória de cada pessoa. A apropriação é proveniente da produção de um sentido que é reconhecido por meio da construção de trajetórias históricas experienciadas pelos sujeitos (CHARTIER, 1991, *online*).

Estas experiências e relações de cada indivíduo com os objetos advém de suas lembranças significativas que foram anteriormente interiorizadas e aprendidas, e que são capazes de ressignificar algo. Porém, nem sempre a apropriação social visa a transformação de funcionalidade ou de sentido de um objeto para o bem-estar social ou próprio. Por vezes, ela foca significados e um aprendizado desviante, ou seja, implicam no transgredir regras (LEMOS, 2001, p. 48), caracterizando sujeitos anticonvencionais (BECKER, *apud* LEMOS, 2001). Isso significa que as pessoas podem encontrar formas de apropriar-se de algo que vão contra as normas sociais, utilizando este aprendizado para suprir desejos ou necessidades particulares, ainda que elas prejudiquem os demais atores sociais.

Lemos ainda associa a apropriação a duas acepções que também estão ligadas ao aprendizado: a dimensão técnica e a dimensão simbólica. Na primeira delas é preciso que o sujeito conheça o objeto, ou seja, entenda e aprenda (ou, pelo menos, suponha) como ele funciona para produzir sentidos a ele. Assim, ela está relacionada à habilidade desenvolvida pelo sujeito com relação ao objeto. A segunda delas mostra que haverá sentidos simbólicos que serão associados a este objeto, sendo subjetivo e imaginário (LEMOS, 2001, p. 49). O sujeito deve conhecer o objeto (ou ter certa familiaridade com ele) para produzir sentidos a ele. Desse modo, a sociedade apropria-se de ferramentas que ela mesma produz, ressignificando-as e aprendendo sobre elas constantemente. Um exemplo desta apropriação dá-se com o surgimento

das tecnologias da informação e da comunicação que, quando apropriadas pela sociedade e suas formas culturais, originaram a Cibercultura (LEMOS, 2001, p. 49).

Com a Cibercultura, as ações sociais adquiriram novas significações que passaram a ser incorporadas no cotidiano social. Além disso, com a velocidade de difusão das informações, o fácil acesso a elas e a capacidade de replicabilidade, permitiram que estas apropriações sociais encontrassem novos lugares para ocorrerem e serem aprendidas. Nestes ambientes, o sujeito tem novas experiências não apenas pela visualidade do local, como pela capacidade de personalização que são oferecidas pelas ferramentas que compõem estes lugares. Assim, é possível perceber ações apropriativas do lugar virtual e que são capazes de serem aprendidas pelo coletivo (atuante neste território online), especialmente quando se há elementos oferecidos pelo próprio lugar virtual para tais ações. Entre estes diversos ambientes (como os sites de redes sociais, os blogs, fóruns, etc.), estão os *social network games*.

### **3. Os observáveis e o Percurso Metodológico**

Partindo da compreensão da existência de uma enormidade de SNG existentes, este trabalho centrou-se em analisar dois jogos do *Facebook*<sup>6</sup> que se enquadrassem no critério de maior diversificação de possibilidades de apropriações dos jogadores e de diferenciações quanto à estrutura, a fim de abarcar o maior campo possível onde as apropriações sociais estão sendo elaboradas e podem se mostrar como formas efetivas de aprendizado. Com isso, a partir de categorias já pré-estabelecidas em um trabalho anterior (REBS, 2012) verificou-se a presença de jogos com diferentes capacidade de apropriação e ação do jogador nos ambientes do SNG. Partiu-se, então, na busca por encontrar jogos com lugares de apropriação diferenciados, que se enquadravam dentro da categoria de “*Construção de Mundos*” (SNG de CM) e de “*Participação em Mundos*” (SNG de PM).

Na primeira modalidade, o perfil do jogador enquadra-se no de *explorador* ou ainda no *empreendedor* (BARTLE, 1996), priorizando mais a *colaboração* entre jogadores do que a competição em si (apesar dela também existir). Desse modo, nesta

---

<sup>6</sup> □ A escolha destes jogos dentro do Facebook, deu-se pelo fato de que ele é o site que hospeda maior número de jogadores desta modalidade de *game*, além de ser o maior SRS da atualidade e ainda comportar a maior quantidade de diversificações de SNG.

categoria de jogo, o sujeito tem mais possibilidades de caracterizar a si e ao ambiente (devido as ferramentas oferecidas pelo SNG), o que permite uma grande capacidade de apropriação social (tanto do ambiente quanto do avatar e da compra e visualização de bens simbólicos). Assim, nesta categoria o aprendizado por meio da apropriação social é bastante visual (principalmente pelos “mundos” construídos nos jogos, serem visíveis). Na segunda categoria a capacidade apropriativa no SNG é, em geral, de média a baixa, apontando para um perfil de usuário diferente do SNG de CM, ou seja, o sujeito é um “*Killer*” (BARTLE, 1996), uma pessoa que para vencer, necessita que os outros jogadores sejam derrotados. Há uma ênfase, então, para a *competição* entre os jogadores (ainda que existam mecanismos de cooperação). A personalização é um ato secundário e de maior dificuldade de visualização em comparação com a primeira categoria, pois o SNG de PM foca a participação do jogador enquanto integrante de um universo pré-estabelecido pelo jogo. Assim, nem sempre o mundo em que o jogador atua é visível, podendo dificultar a observação de ações apropriativas e, conseqüentemente, do aprendizado social. Porém, este tipo de SNG (apesar da baixa capacidade de apropriação e, conseqüentemente, da visualização – por parte do pesquisador – da construção e/ou manifestação de ações apropriativas) também pode indicar ações provenientes de aprendizado (REBS, 2012).

Dentro destas duas categorias de SNG, realizou-se uma observação participante por um ano e meio (de junho de 2012 até dezembro de 2013) em dois SNG: *Farmville 2* (SNG de Construção de Mundos) e *Song Pop* (SNG de Participação em Mundos). Buscou-se identificar traços ou esforços de aprendizado de seus usuários por meio de apropriações sociais realizadas nestes SNG. Posteriormente, observou-se a forma como jogadores utilizavam o jogo, com a intenção de entender como as apropriações sociais que são desenvolvidas nestes aplicativos, são capazes de estimular o aprendizado do jogador nos SNG.

O jogo *Farmville 2* possui a temática voltada para a construção e administração de uma fazenda virtual. Nela, o jogador planta, rega árvores, colhe suas plantações, assim como deve alimentar animais e cumprir tarefas pré estipuladas pelo *game*. É possível ainda, adquirir e vender produtos produzidos na sua própria propriedade virtual. Com o tempo, o jogador é capaz de desbloquear novas áreas, permitindo com que a sua fazenda aumente de tamanho. O jogo ainda conta com uma

série de elementos, como diferentes residências com variadas funcionalidades, uma grande variedade de animais de diferentes espécies e raças, vários tipos de plantações e árvores, além de possibilitar a realização de coleções virtuais. As tarefas ou “missões” devem ser cumpridas pelo jogador, a fim de poder evoluir no *game* e adquirir novos bens virtuais. O jogador pode (e é estimulado pelo jogo) a visitar seus “vizinhos” (caracterizados por serem os seus amigos da sua rede social que integram o jogo) e realizar tarefas de cooperação (como ajuda na lida da fazenda de seus amigos) a fim de ganhar pontos e reputação diante dos outros jogadores.

Já o *Song Pop* se caracteriza por ser um SNG focado na temática musical. Nele, os jogadores desafiam seus amigos ao lançarem músicas que devem ser adivinhas (no menor tempo possível) pelos seus oponentes. Normalmente, são oferecidas opções (enquanto toca o trecho da música) com o nome dos cantores, bandas ou mesmo o nome da música. Aquele jogador que adivinhar mais rápido e em maior quantidade os desafios, vence a partida. Ainda é possível que o jogador compre novos gêneros musicais, de acordo com o seu gosto e, assim, possa utilizá-los nas próximas disputas travadas no jogo.

Além da observação participante, foram realizadas cinco entrevistas desenvolvidas via *Skype*<sup>7</sup> com *social gamers* destes aplicativos ao longo do período de observação, buscando verificar como a apropriação social incide no aprendizado destes jogadores em seus SNG. Os entrevistados tiveram suas identidades mantidas em sigilo (utilizei números e letras para identificá-los no trabalho) e os trechos apresentados neste trabalho não foram modificados.

#### **4. Aprendizado Através da Apropriação Social em SNG**

É possível perceber que os SNG parecem oferecer espaços para o desenvolvimento de novas ou inusitadas formas de ressignificações aprendidas por meio da apropriação social. Estes significados inesperados atuam tanto no simples manuseio com objetos, como também nas manifestações interativas do jogador com o *game* ou com os outros usuários. Assim, desde o primeiro momento em contato com o

---

<sup>7</sup> O *Skype* é um software que permite uma comunicação (voz e vídeo) praticamente síncrona por meio da conexão através da internet entre os atores sociais participantes do processo. Disponível em: <[www.skype.com](http://www.skype.com)>.



SNG, o jogador inicia um processo de reflexão e agregação de conhecimento relacionado aos mecanismos destes aplicativos.

Nos dois jogos analisados (*Sonpop* e *Farmville 2*) a língua utilizada pode ser escolhida pelo *social gamer*. Entretanto, no SNG *Sonpop*, por exemplo, as músicas a serem adivinhadas são, em grande parte, cantadas e escritas em inglês, o que exige um esforço de compreensão e associação do que se está escutando ao que se está lendo, ou o prévio contato anterior com o nome da música, a letra em inglês, ou, ainda, apostar na “sorte” escolhendo qualquer opção oferecida pelo jogo. Assim, usuários destes SNG que não entendem a língua, se veem obrigados a gerar certo esforço de aprendizagem a fim de poder jogar com seus amigos, buscando novas formas de apropriação para conseguirem fazer e usar instrumentos do jogo, conforme é perceptível no trecho de entrevista a seguir:

“(...) Eu não sabia o inglês direito e isso me atrapalhava no jogo. Então, eu usava o *Google Tradutor* para entender o que ele queria que eu fizesse. Treinei por um tempo e mesmo assim era o pior. Mas depois a coisa mudou. Fui aprendendo com o tempo” (trecho da entrevista do *social gamer* 1SG)<sup>8</sup>.

Como podemos perceber, alguns jogadores usam o *Google Tradutor*<sup>9</sup> para obter a tradução de músicas em outro idioma para a língua materna. Ainda que isso implique na perda de tempo ou mesmo na perda do conflito inicial, estes *gamers* desenvolvem condições de um desempenho melhor ao longo do jogo. Este processo será indicador de aquisição de aprendizado proveniente de uma forma de apropriação que vai além do SNG (ou seja, se usa a ferramenta do *Google* para poder “jogar melhor”). Outras vezes, o jogador parte da insistência e “tentativa-erro” no próprio jogo a fim de compreender o que é solicitado. Assim, quando descobre o significado das palavras (ou músicas), passa a incorporá-las no seu conhecimento, associando as próximas situações semelhantes a suas ações que tiveram êxito. O mesmo acontece com termos característicos do jogo que nem sempre fazem parte do vocabulário dos *gamers*, como “*notas Farm*” do *Farmville 2* (o dinheiro virtual do jogo).

---

<sup>8</sup> □ Trechos das entrevistas: os nomes foram modificados por siglas aleatórias e as frases não foram modificadas em sua gramática.

<sup>9</sup> □ Ferramenta oferecida pelo *Google* que traduz, em diferentes línguas, para a língua nativa do sujeito (<http://translate.google.com.br/>).

O aprendizado diante da construção coletiva (conforme abordado por Freire, 2005) é percebido especialmente quando um *social gamer* compreende como usufruir de determinadas ferramentas do jogo de uma forma não usual, ou seja, apropriada. Este movimento é visto mais facilmente em jogos de Construção de Mundos, onde os usuários compram itens virtuais com a finalidade de criarem imagens significativas. Esta apropriação, no entanto, resulta em dimensões técnicas e simbólicas (conforme abordado por Lemos, 2001). Ou seja, o *social gamer* deve conhecer os objetos do jogo, seu modo de funcionamento e desenvolver certa familiaridade com eles para produzir novas significações provenientes de sua reflexão sobre os usos destes itens. Como exemplo, cito jogadores que utilizam plantações para construir palavras em sua fazenda, emitindo mensagens para qualquer um que chegue à sua propriedade. Esta ação pode ser compreendida como uma forma de apropriação social, pois além do sujeito dar um novo sentido ao modo de plantar algo, ele encontra novas funcionalidades para a sua plantação (como no caso, enviar “mensagens” aos seus visitantes). Esta ação, quando percebida pelos demais, pode ser incorporada, aprendida e apropriada. Isso significa que outros jogadores também poderão “escrever coisas” através de suas plantações.

“Eu construí o meu nome com a plantação de arroz uma vez. Era legal porque conforme ia crescendo o nome ia mudando de cor. Além disso todo mundo via que a fazenda era minha, pois assim que entravam estava ali, bem grande no meio, o meu nome” (trecho da entrevista do *social gamer* 2SG).

Buscando evitar possíveis julgamentos<sup>10</sup>, alguns usuários criam perfis *fakes* utilizados unicamente para o jogo. Estes perfis prezam justamente por um reconhecimento não associado à sua identidade concreta, mas sim ao seu “personagem” no SNG. Estes perfis “*fakes*” que focam em SNG e que utilizam o espaço do perfil do SRS são apropriações realizadas por usuários com diversas finalidades. Entre elas, ter mais de um perfil para contribuir na colaboração de itens

---

<sup>10</sup> Durante a observação participante, percebi que os jogadores de SNG são considerados genericamente pelos demais usuários do *Facebook* (não jogadores) como pessoas que têm “tempo de sobra”, ou como pessoas que “perdem seu tempo” com jogos “infantis”. Além disso, o fato do jogo solicitar o envio constante de diversas notificações para usuários do *Facebook* que não são jogadores de SNG, faz com que os *social gamers* sejam, em parte, considerados pessoas inoportunas, conforme apresento a seguir.

importantes do jogo, pois ele mesmo se envia elementos que necessita para evoluir, além de associar amigos que tenham interesse em receber constantemente seus pedidos de ajuda, sem “incomodar” os demais integrantes de sua rede social.

Outro tipo de apropriação desenvolvida com base nas interações sociais é focada nos ambientes de atuação dos *social gamers* para conseguirem evoluir no jogo. Em relação a este tipo de apropriação, observei que inicialmente estes jogos não associavam divulgações referentes a pedidos de usuários para a rede social do site. Porém, com a necessidade de adquirir novos participantes no jogo a fim de cumprir tarefas estipuladas pelo jogo, os usuários começaram a utilizar as “atualizações” do *Facebook* para divulgar pedidos particulares. Observando este movimento de apropriação social (ou seja, da própria comunidade de jogadores utilizando um espaço que não foi criado originalmente para determinada prática), os responsáveis pelos SNG perceberam um “outro lugar” de possível atuação (e interação) dos utilizadores dos seus aplicativos que partia para fora do território específico do jogo. Reconhecendo o potencial deste ambiente para a divulgação e visibilidade do jogo, o próprio *Facebook* passou a vincular as solicitações dos *gamers* à sua página inicial.

No *Sonpop* há a presença de um *chat* específico do jogo que teria como funcionalidade inicial poder conversar com os amigos do SNG, discutir músicas, comemorar vitórias interagindo com seus “oponentes” e “amigos”. Entretanto, um dos jogadores disse que costuma usar este espaço de interação também para falar outras coisas não associadas diretamente ao jogo, ainda que isso não seja usual.

“(…) Uma vez eu conversei com um cara que tinha o mesmo gosto musical que eu. Foi coisa rápida, mas falamos de tudo, sobre o que ele gostava de fazer e tal. Acabei ganhando um amigo que, além de gostar da mesma música que eu gosto, morava perto de mim” (trecho de entrevista do social *gamer* 4SG).

É o que fala Smolka (2000) ao se referir aos novos usos que os sujeitos fazem das coisas por meio das apropriações sociais. Desse modo, por meio das interações sociais, ambientes podem modificar suas funcionalidades ou serem acrescidos de outras. Tudo depende do uso social que as pessoas realizam neles.

Verifiquei ainda, que esta apropriação do lugar feita pelo jogador, não se estabelece apenas no espaço do SNG. Alguns jogadores partem para a utilização de e-

*mails* e do próprio SRS suporte, como o chat do *Facebook*, para falarem sobre o jogo. De certo modo, é a dimensão técnica abordada por Lemos (2001) que é relacionada à habilidade do sujeito de conhecer e dominar certas ferramentas para ressignificá-la.

Alguns usuários também realizam certos movimentos de “desvio” (LEMOS, 2001). É o caso de um vídeo no *Youtube* onde jogadores ensinam os outros a burlarem as regras do *game* com a intenção de vencer cada partida sem ser pelo método tradicional solicitado pelo SNG<sup>11</sup>. O mesmo foi verificado no *Farmville 2*, onde outros jogadores ensinam “macetes” para adquirir “*notas Farm*”, itens e objetos gratuitamente que não são possíveis de serem conquistados sem ter o dinheiro necessário adquirido pelo esforço no jogo<sup>12</sup>.

Dentro do conhecimento coletivo que é apropriado, compartilhado e aprendido pelos *gamers* nos SNG, estão as culturas. Estes jogos têm a sua origem (tanto o *Sonpop*, como o *Farmville 2*) de uma cultura norte-americana, o que implica na presença de diversos signos provenientes desta localidade. Isso implica no aprendizado de novos significados não fazem parte da cultura brasileira (por exemplo), como o dia de São Patrício, *Halloween*, etc. É o que podemos observar no trecho de entrevista a seguir.

“Eu já decorei até a minha fazenda de *Halloween* porque acho demais a cultura dos EUA nessas festas e acho que deveria de existir no nosso país. Inclusive esse ano faremos com os amigos uma festa de *Halloween*” (trecho da entrevista do social *gamer* 3SG).

Há, então, um movimento de apropriação, de incorporação e posse de novos signos da cultura de um outro lugar, para a cultura do sujeito, que passa a incorporá-la em seu cotidiano por meio do aprendizado de sua compreensão e significado.

Outra forma de observação desta construção do conhecimento coletivo, proveniente de apropriações sociais, oferecendo novas formas de aprendizado, dá-se na elaboração de sites ou grupos (no próprio *Facebook* ou fora dele, como a criação de páginas em formato *wiki*<sup>13</sup>). Estas ferramentas direcionam jogadores destes *games*

<sup>11</sup> □ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=76lgBAW97EQ>>. Acesso em: 21 jun. 2013.

<sup>12</sup> □ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8WnmIU7Rpyo>>. Acesso em: 2 jan. 2014.

<sup>13</sup> □ O modelo “Wiki” se caracteriza por identificar um modelo específico de software colaborativo, ou seja, um site, um documento, um jogo wiki são lugares virtuais onde os sujeitos constroem a informação de forma conjunta, caracterizando um conhecimento coletivo.

para espaços que focam a obtenção de mais informações referentes a esclarecimentos de como superar fases dos SNG de uma forma mais eficiente. Assim, vários jogadores compartilham suas experiências, ensinam outros e criam um espaço virtual de aprendizado coletivo focando valores comuns, como é possível observar no trecho de entrevista a seguir:

“[...] já fiz uns quantos amigos jogando. Eu precisava cumprir objetivos e as pessoas que jogavam comigo antes começaram a parar de jogar. Aí eu descobri umas pessoas através do Facebook que jogavam e mandei um convite para eles serem meus amigos. Aí criei um grupo sobre o jogo. Hoje eles são meus amigos no jogo...mas nunca vi nenhum pessoalmente, pois são do Canadá, da Noruega, Estados Unidos, Itália...Pelo menos fica muito mais fácil jogar assim” (trecho da entrevista do social *gamer* 1SG).

A lógica do raciocínio, no entanto, também inclui processos individuais (segundo Piaget, 1988, abarca fatores também biológicos), o que significa que o processo de percepção e aprendizado destes SNG é diferente de um sujeito para o outro. Conseqüentemente, a forma com que ele vai se apropriar dos elementos do jogo também será particular. O contato prévio com outros tipos de jogos, por exemplo, (como videogames, jogos de tabuleiro ou até mesmo outros *games* online) parece contribuir com a rapidez de associação dos mecanismos capazes de serem apropriados nestes SNG. Isso significa que o sujeito que nunca jogou nenhum tipo destes jogos (ou jogou muito pouco) tem propensão a apresentar maior “gasto” de tempo com a assimilação dos processos de aprendizagem, com o funcionamento e com os objetivos dos SNG, diferente daquele que já tornou o jogo, algo cotidiano. Do mesmo modo, jogadores que já possuíam experiência com o ambiente reproduzido pelo jogo (fazenda, no caso do *Farmville 2* e música no *Sonpop*) pareciam associar melhor as tarefas e funcionalidades do jogo, evoluindo, assim, de uma forma mais rápida do que outros sem esta experiência anterior (embora pudessem ter tido no mundo físico).

Entretanto, ainda que o sentido do jogo não seja assimilado da forma esperada pela empresa responsável pelo SNG, percebeu-se movimentos de apropriação onde jogadores “criavam” funcionalidades e significados para as suas ações no *game*. Muitos, ao invés de buscarem os objetivos específicos que o jogo propunha, criavam novos desígnios, como por exemplo: ao invés de cumprir as tarefas do SNG *Farmville* para evoluir no jogo, o *gamer* passava a focar na decoração do jogo, na

personalização de sua fazenda virtual a fim de torná-la agradável para si e, possivelmente, para seus amigos que fossem visitá-lo. No trecho de entrevista a seguir, percebe-se que o jogador não costuma seguir as regras do jogo, pois apropriou-se do *game* para suprir outros desejos, como o de personalização de ambientes (o que, para ele, parece ser mais divertido do que seguir a lógica do *game*).

“Eu gosto de pensar onde vão ficar as coisas, o que vai ficar perto do quê. [...] Às vezes nem sigo o que o jogo pede, justamente porque gosto mais de jogar assim, decorando e arrumando as coisas como acho que vão ficar bonitas. Isso é o que eu mais gosto no jogo” (trecho da entrevista do social *gamer* 2SG).

Esta capacidade de apropriação é mais facilmente percebida nos SNG de Construção de Mundos justamente por este permitir múltiplos caminhos no jogo. Diferentemente, nos SNG de Participação em Mundos (como o *Sonpop*) os caminhos oferecidos para os *gamers* focam uma única direção, sendo a capacidade apropriativa extremamente baixa. Normalmente estas apropriações estão relacionadas com a história do jogador (como mediações tecnológicas e competências de diversos âmbitos) que entende os usos das coisas com uma interpretação particular proveniente da experiência anterior, produzindo assim, sentidos que são construídos e desconstruídos nas suas trajetórias.

## 5. Considerações Finais

O cotidiano foi e é reinventado por meio de associações culturais e experienciais dos sujeitos, criando novas funcionalidades às coisas. Este “ressignificar” por meio do ato de tomar posse de um objeto, determinando não apenas o modo como se faz e se utiliza-o, é percebido como modo de apropriação social e ele também acontece no mundo virtual (até mesmo em *social network games*). Esta apropriação tem um vínculo individual que se associa à assimilação de tornar certo utensílio adequado para si. Entretanto, ela é percebida pelos demais integrantes de um mesmo grupo social, podendo ser percebida, compreendida, aprendida e reproduzida pelos demais.

Assim, por meio de uma observação participante e da aplicação de entrevistas, verifiquei que os *social gamers* parecem atribuir novos significados a itens (como bens virtuais), a ações, objetivos e funcionalidades do seu SNG que são aprendidas por meio de uma apropriação que parte, em um primeiro momento, de necessidades

individuais e, logo após é capaz de ser incorporada pelo coletivo. Entretanto, os próprios limites do jogo (como a língua dominante, regras ou mesmo itens disponíveis) fizeram com que os usuários buscassem novos lugares para interagirem de modo a otimizar ainda mais o seu SNG. Comunidades, grupos, vídeos de ajuda e até mesmo ações desviantes (como ensinar a burlar as regras do jogo) surgem como movimentos apropriativos nos diferentes ambientes virtuais do Ciberespaço, ainda que vinculados ao jogo. Estes movimentos são partilhados e reproduzidos por jogadores que passam, então, a incorporá-los no seu dia a dia de *social gamer*, caracterizando um aprendizado coletivo nestes aplicativos.

## Referências

BARTLE, R. **Hearts, clubs, diamonds, spades**: Players who suit MUDs. In Journal of MUD research 1(1). 1996. Disponível em: <<http://www.mud.co.uk/richardhcds.htm>>. Acesso em: 22 jul. 2012.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 43ª edição, 2005.

LEMOS, André. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, nº 15, agosto 2001, quadrimestral. Disponível em: <<http://goo.gl/SxV06>>. Acesso em: 14 mai. 2011.

MARX, K. e ENGELS, F. **A ideologia alemã**. São Paulo: Hucitec, 1984.

PIAGET, Jean. **Para Onde Vai a Educação?** Rio de Janeiro: José Olympo, 9ª edição, 1988.

REBS, Rebeca Recuero. **Lugares de Apropriação em Social network games**: Construindo Identidades por meio do Entretenimento. ABCiber 2012. Novo Hamburgo.

RAO, V. Facebook Applications and Playful Mood: the Construction of Facebook as a “Third Place”. Artigo apresentado na **MindTrek’08**, October 6-9, 2008, Tampere, Finland.

SERVA, M. A., FULLER, M. A., The Role of Media Use and Active Learning in Higher Education: The Development of An Instrument to Determine the Dimensions of Teaching, **Proceeding of the 20th international conference on Information Systems**. Charlotte, North Carolina, United States, 1999.

SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. O (im)próprio e o (im)pertinente. **Cadernos Cedes**, ano XX, nº 50, Abril/00. Disponível em: <<http://goo.gl/ykDNI>>. Acesso em: 12 mai. 2012.

TAUSEND, U. **Casual games and gender**. 2006. Disponível em: <<http://goo.gl/NmoZX>>. Acesso em: 01 mai. 2010.

WASSERMAN, S. e FAUST, K. **Social Network Analysis**. Methods and Applications. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1994.