

Pedagogias Culturais: Flutuações entre o Aprender, o Jogar e o Empreender

Cultural Pedagogies: Fluctuations between Learning, Playing and Entrepreneurship

Leonardo Moura Camapani

É Mestrando em Educação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Possui Especialização em Estudos Culturais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e graduação em História pela Universidade Luterana do Brasil (2013). Integrante do Grupo de pesquisa EBRAMIC- Educação no Brasil: memória, instituições e cultura escolar (CNPq). Tem experiência na área de Educação e atua principalmente nos seguintes temas: jogos digitais, artefatos culturais, História da Educação e Ensino de História. Email: lmcapani@gmail.com

Audrei Rodrigo Pizolati

É doutorando e mestre em Educação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos e licenciado em História pela Universidade Luterana do Brasil (2013). Integra o Grupo Interinstitucional de Pesquisa em Docências, Pedagogias e Diferenças (GIPEDI/UNISINOS/CNPq). Tem experiência na área de Educação – História da Educação, História da Ciência e História Intelectual. Email: audreipizolati@gmail.com

Resumo

Circunscrito aos Estudos Culturais, este artigo problematiza os discursos e representações presentes entre três artefatos: os filmes AntZ e Bee Movie e o jogo eletrônico League of Legends. Percebe-se deslocamento e articulação para e com um discurso empresarial neoliberal. Assim, enquanto em AntZ há uma oposição ao antigo modelo de gestão social inspirado no fordismo, hierárquico e rígido, o empreender-se é celebrado em Bee Movie no prisma do imediatismo, da flexibilização e do inovar-se constantemente, o que igualmente se infere nas representações do League of Legends.

Palavras chave

Comunicação e Educação; Mídia e Educação; Pedagogias Culturais; Neoliberalismo.

Abstract

Circumscribed to Cultural Studies, this article presents problems of discourses and representations present between three artifacts: the AntZ and Bee Movie films and the League of Legends electronic game. A shift and articulation towards a neo-liberal business discourse is perceived. Thus, while in AntZ there is an opposition to the old model of social management inspired by Fordism, hierarchical and rigid, or undertaken as celebrated in the Bee Movie without immediate prism, flexibility and innovative innovation, which is only inferred in the representations of League of Legends.

Keywords

Communication and Education; Media and Education; Cultural Pedagogies; Neoliberalism.

Problematizando as Pedagogias Culturais

Mas, onde mais os jovens passam o tempo? Na frente da televisão ou dos videogames. Para mim, esse parece um problema com que a escola não sabe lidar. (YÚDICE, 2015).

Nas últimas décadas, pesquisas principalmente no campo dos Estudos Culturais, destacam a crescente importância pedagógica que as mídias audiovisuais vêm desempenhando em nossas sociedades, onde muitos deles apontam para uma fértil hibridização entre áreas da Educação e da Comunicação. Nesse contexto, no qual se busca inferir as potencialidades desses artefatos midiáticos que tomam conta do nosso dia a dia, os conceitos de pedagogia (s) e de aprendizado (s) se tornam plurais, e o conceito de Pedagogias Culturais compreendido aqui como “qualquer instituição ou dispositivo cultural que, tal como a escola, esteja envolvido – em conexão com relações de poder – no processo de transmissão de atitudes e valores [...]” (SILVA, 2000, p. 89), se torna uma ferramenta útil de análise.

Desse modo, as mudanças proporcionadas pela pulverização de artefatos culturais em nossa contemporaneidade capitalista do pós guerra têm “[...] um profundo impacto nas maneiras como nossas vidas são organizadas e nas formas pelas quais nós compreendemos e nos relacionamos com os outros e conosco mesmos.” (DU GAY et al., 1996)” Logo, nessa nova posição, a cultura deixa “[...] de ser vista como um mero reflexo de outros processos-econômico ou político - a cultura é agora considerada como constitutiva do mundo social como os processos econômicos e políticos.” (Ibidem, 1996) Assim, resumidamente podemos dizer que foram eliminadas as noções e distinções convencionais entre alta e baixa cultura ou cultura de elite e cultura popular. E que:

Tais estudos, ao atribuírem papel fundamental à linguagem - enquanto sistema de significação - nos processos de produção dos significados às práticas culturais, estendem a noção de cultura a uma gama de diferentes práticas e instituições produtoras dos significados com as quais se passa a nomear e dar sentidos às “coisas” que dizemos existir no mundo. (SOUZA, 2016, p.16).

Com outro olhar sobre o papel da cultura, Yúdice (2013, p. 13) prefere usar uma abordagem da questão da cultura de nosso tempo, caracterizada como uma cultura de globalização acelerada, que “[...] enquanto recurso ganhou legitimidade e absorveu outros conceitos a ela conferidos.”. Sendo assim, segundo ele, através de artefatos e práticas culturais diversos ela é capaz de mobilizar recursos para outras áreas, como, por exemplo, incentivar o desenvolvimento econômico nas indústrias do entretenimento ao patrimônio público ou angariar e modificar resultados de ações políticas.

Dentre essas áreas ressaltadas por Yúdice, destacam-se atualmente em importância econômica, política e cultural as indústrias do cinema e dos *games*, na qual esta última ultrapassou em lucratividade e presença no cotidiano de nossos alunos (a partir de seus celulares e videogames) a primeira. Logo, ao compreendermos que se multiplicam os espaços de aprendizado e de experiência que moldam formas de ser e estar na Contemporaneidade, o presente trabalho tem como objetivo problematizar as representações e discursos de três artefatos culturais: os filmes *AntZ* (1998), *Bee Movie* (2007) e o jogo eletrônico *League of Legends* (2009-2019).

A escolha dos filmes e do jogo se dá por sua relevância, pelo seu lapso temporal de quase uma década, o que nos permitem abordar flutuações nas representações e discursos apresentados, e por suas temáticas marcadas por dilemas e discussões de personagens principais que passam a questionar e refletir sobre suas realidades sociais, culturais e de trabalho. Assim, enquanto nos filmes os personagens fictícios (insetóides) debatem sobre as dificuldades e limitações de seu cotidiano de trabalho, que representam as presentes em nossa sociedades das décadas de 90 e de 2000, é na prática contemporânea da última década (de 2009 em diante) que os jogadores profissionais do *game League of Legend* (LOL) convivem, aprendem e jogam em um mercado competitivo. Sendo que dentre tantos jogos que ganham centralidade nas culturais juvenis nos últimos anos, o LOL foi escolhido por ser um jogos

mais jogados, lucrativos e expoente na modalidade de *e-sports* (esportes eletrônicos), na qual os jovens jogadores com talento podem se tornar profissionais remunerados, ídolos da comunidade e participar de campeonatos milionários, transmitidos por canais de televisão e por plataformas de *streaming* como o *Youtube* e o *Twitch* na internet.

Igualmente o papel da linguagem é importante já que buscamos identificar e de/codificar os significados culturais em textos e contextos o qual esses textos se relacionam. Ou seja, como as relações econômicas, sociais e políticas costuram as possibilidades de entendimento desses documentos, entendidos aqui como com um constructo cultural sócio-histórico produzido por determinadas culturas em uma época específica. Logo, como buscaremos pensar as representações, imagens, e disputas por poder re/construídas nos e pelos discursos presentes em seus roteiros, um conceito central em nossa análise é o da representação, que segundo Sandra Pesavento (2004, p. 39),

São matrizes geradoras de condutas e práticas sociais, dotadas de força integradora e coesiva, bem como explicativa do real. Indivíduos e grupos dão sentido ao mundo por meio das representações que constroem sobre a realidade.

Essas representações, segundo Bordieu, são, em si, um campo de manifestação de lutas sociais e de um jogo de poder simbólico. Já em Chartier (1988, p.17), “As lutas de representações têm tanta importância como as lutas econômicas para compreender os mecanismos pelos quais um grupo impõe, ou tenta impor, a sua concepção do mundo social, os valores que são os seus, e o seu domínio.”

Logo, essas representações presentes nos textos midiáticos nos ensinam modos de ser e viver, sendo de exímia importância neste trabalho problematizar essas representações e suas conexões visíveis ou não entre textos e contextos, pois:

Não há enunciado em geral, livre, neutro e independente; mas sempre um enunciado fazendo parte de uma série ou de um conjunto, desempenhando um papel no meio dos outros, neles se apoiando e deles se distinguindo: ele se integra sempre em um jogo enunciativo (FOUCAULT, 1996, p. 114).

Por conseguintes, marcadores de classe, raça, etnia, gênero, sexualidade e geração são re/produzidos nas e pelas as mídias e artefatos como a televisão, os jornais, o rádio e a internet. Segundo Fischer (1997), mapeando e confrontando entre si as mídias audiovisuais, elas caracterizam-se por ter um dispositivo pedagógico o qual “[...] constroem significados e atuam decisivamente na formação dos sujeitos sociais”. Eles nos ensinam, regulam, informam e produzem formas de ser e viver no tempo presente e nos interpelam a assumirmos identidades e posições-de-sujeito de determinado tipo.

Assim, percebemos com as novas tecnologias dos smartphones e internet, cada vez mais presentes (e oniscientes) em sala de aula e em nossa vida, o quanto essas formas pedagógicas são plurais e contínuas. Por isso, as pedagogias são culturais ao extrapolarem as fronteiras da sala de aula (ou talvez nunca tenham estado presas apenas a esse espaço) e se re/produzirem nas culturas e seus artefatos.

Prelúdio aos dilemas: Z, Barry e *Pro Players* e o tempo de empreenderem-se

Os dilemas que os protagonistas Z e *Barry* enfrentam concernem as mudanças culturais e socioeconômicas características das sociedades ocidentais ao final do século XX e início do século XXI. A teoria econômica do fordismo prevaleceu até meados da década de 1980 e moldou as relações sociais e de trabalho. Com o advento do toyotismo, que alinhado ao neoliberalismo, as relações sociais e de emprego são ressignificadas sob a égide do empreendedorismo de si e da produção flexível. Enquanto a fabricação de artefatos industriais fordista preconizava a padronização hierárquica dos bens de consumo, que se estendia por todo o tecido social, no toyotismo o fabrico se desenvolve por demandas. Nesse cenário, os funcionários precisam estar cientes das mudanças no mercado, em que a flexibilidade e o empreendedorismo de si adotam novas diretrizes tanto para a profissionalização quanto para a produção de artefatos manufaturados e de serviços. No cenário atual, “O indivíduo deverá ser capaz de adaptar-se às diferentes situações socioeconômicas em que [...] O processo formativo articula-se à individuação, ou seja, ao modo como se constitui a individualização do sujeito.” (PIZOLATI, p. 523-524, 2020).

O imperativo da flexibilização é mais contundente em *Bee Movie*. Os dilemas dos protagonistas são alimentados por preocupações decorrentes da falta de autonomia e a interferência estatal em suas escolhas vidas, a hierarquia social e as relações de trabalho a que estão expostos.

Z não compreende como o trabalhar para o bem de todos resulta na supressão de sua liberdade, o que converge com o dilema vivenciado por *Barry*, que tece uma crítica as relações de trabalho padronizadas e hierárquicas vigentes na colmeia. O empreendedorismo se configura então como o meio ideal para adequar a satisfação pessoal com o bem-estar coletivo. Em *Bee Movie*, *Barry* reconhece outras formas de trabalho que existem no mundo exterior e o contexto de exploração dentro de sua sociedade e no exterior, no qual as abelhas são submetidas aos humanos na produção de mel.

A análise conjunta de ambos os trabalhos revela, portanto, a importância pedagógica desses meios de comunicação que são permeados pela lógica neoliberal, produzindo subjetividades baseadas nos conceitos de autonomia, de liberdade e o empreendedorismo de si como ideais de vida.

Nesse contexto, a cultura *e-sports* (esportes eletrônicos) se destaca entre os jovens de hoje, na qual os jogadores participam de campeonatos de jogos digitais. Com o desenvolvimento de tecnologias de transmissão ao vivo em plataformas como *Twitter* e *Youtube* e suas formas de capitalização, essa se tornou uma profissão que muitos jovens procuram – *cyber-atletas*

O jogo digital "gratuito" *League of Legends* (LOL) tem sido caracterizado por campeonatos intensivos, registros de público e número de usuários ascendentes desde o seu lançamento em 2009, alcançando a incrível marca de 100 milhões de jogadores registrados em 2016. Porém, a inovação tem contribuído para a redução de público. No ano seguinte, a Riot Games (empresa detentora dos direitos autorais do LOL) mudou a estratégia de atualização da mecânica de jogo, em 2018, o que se tornou cada vez mais comum. Essa tomada de decisão resultou em críticas desencadeadas pela comunidade de *cyber-atletas*.

Portanto, é mister problematizar como essas mudanças pensadas nas cinematografias selecionadas afetaram o trabalho dos jogadores profissionais de LOL. Para isso, analisou-se diferentes depoimentos de jogadores de LOL sobre as mudanças no jogo, disponíveis em vídeos no *Youtube*. Nos discursos aferidos, as críticas são direcionadas as mudanças

realizadas pela empresa no jogo, e apontam para uma política de atualização que põe em risco o desempenho de campeões (personagens jogáveis) entre os mais de 140 disponíveis. A escassez de artefatos gratuitos que visam melhorar os campeões contribui também na limitação do desempenho e a produção de conteúdo audiovisual relacionado ao jogo. Uma vez que, é através de vídeos vinculados ao youtube que os principais cyber-atletas tiram o seu sustento; em razão de constantes mudanças no jogo não há tempo hábil para elaborar estratégias de jogabilidade, o que reflete na queda de expectadores desses cyber-atletas youtubers.

Enfatiza-se que a importância desses programas tanto para a distribuição do jogo quanto para a lealdade do usuário reverbera na capitalização que os jogadores profissionais alcançam em suas plataformas de transmissão on-line. Nesse ambiente altamente competitivo e volátil da cultura de *e-sports*, os *players* profissionais parecem estar em um estado permanente de risco, que requer habilidades flexíveis para improvisar, adaptar e criar estratégias – vencer e se entreter (SEULA, 2017). Da mesma forma, ressalta-se que as mudanças na cultura *E-sports* atendem às demandas neoliberais, cuja ênfase crescente concerne na flexibilidade e adaptação as contingências impostas pela Riot Games - LOL.

Destarte, na sequência deste estudo examina-se o modo como o empreendedorismo de si é pensado na cinematografia selecionada, para então problematizar a influência da discursividade neoliberal no campo dos games on-line PVP (*Player Versus Player*) e seus reflexos socioculturais entre os jovens.

O protagonismo de Z e Barry na resistência à organização social em seus respectivos ecossistemas

Na conjectura atual, os Estados Unidos é o principal promotor do pensamento neoliberal. Sendo esse país a maior economia do mundo, não obstante que sua cultura e organização socioeconômica influenciam à diferentes países. Além disso, a maioria das produções cinematográficas, especialmente animações infantis e juvenis, são produzidas por companhias como a *Disney Entertainment*. Se a intenção no início do cinema era entreter o público, a cultura corporativa hoje exerce grande impacto na produção cinematográfica como um todo, influenciando de modo contundente a racionalidade neoliberal.

A indústria cultural, em suas distintas facetas, reescreve e influencia a cultura infanto-juvenil. Isso significa que a produção cinematográfica é reconfigurada com base no pensamento neoliberal, em que o intui-se articular a cultura e o poder “[...] simbólica e institucionalmente como uma força educacional, política e econômica.” (GIROUX, 2003, p. 155).

A juventude inquieta e inadequada para o sistema fordista é retratada por Z e Barry. A ideia de uma rotina perene não os atrai. De fato, isso os faz resistir ao modelo de gestão social que estão inseridos, fazendo-os assumir uma posição de contraconduta (FOUCAULT, 1994). As relações de trabalho e sociais tanto a colmeia quanto o formigueiro são semelhantes. Nesses ecossistemas, há um trabalho coletivo e hierárquico, uma rainha e o compartilhamento da produção entre todos. A função de trabalho de cada personagem foi pré-estabelecida no nascimento, inviabilizando a mobilidade social nesses ambientes. Esse é o problema de ambos os filmes, onde a ficção e a realidade do espectador se entrelaçam, segundo o endereçamento prévio das tramas.

É aqui que entram as relações de poder e a mudança social. O modo de endereçamento não é um conceito neutro na análise cinematográfica. Trata-se de um conceito que tem origem numa abordagem de estudos de cinema

que está interessada em analisar como o processo de fazer um filme e o processo de ver um filme se tornam envolvidos na dinâmica social mais ampla e em relações de poder. (ELLSWORTH *In*: SILVA, 2001, p. 24-25).

A trajetória de *Barry* na trama começa com o protagonista participando de um evento na colmeia, que visa mostrar a função do trabalho em sociedade, cuja ideia de desempenhar essa tarefa pelo resto da vida, o que o assustou. Essa situação o levou a refletir sobre sua existência, o que também corresponde ao dilema vivenciado por *Z*.

Diante do divã, *Z* se queixa: “Por que tenho de ser um operário a vida toda sem poder mudar? [...] São todos zumbis sem cérebro, capitulando ante a opressão do sistema”. No trabalho do Mega Túnel, os operários não devem questionar. A eles, toca o trabalho. Seus inspetores dão ordens, que eles mesmos não sabem explicar. No salão principal da colônia, há faixas de estímulo ao trabalho e à resignação: “Trabalhar primeiro, desfrutar depois!”; “O trabalho edifica!”. (DORNELES, 2006, p. 2-3).

As relações sociais e de trabalho, em ambos os filmes, são colocadas em suspeição pelos protagonistas. O desempenho de funções pré-estabelecidas engessa o exercício da liberdade e de autonomia correspondentes a profissionalidade. As restrições impostas à liberdade expressas em *AntZ* e em *Bee Movie* tem por subterfúgio bem-estar coletivo. No primeiro filme, há uma crítica implícita ao estado autocrático, em que o Estado Forte garantiria a seguridade social em troca da supressão da liberdade individual – *cf.* Bauman (2013).

O problema de *Z* sobre as relações sociais e de trabalho começou quando ele saiu para procurar lenha e não entendeu por que as joaninhas eram denominadas por pragas. Após esse episódio, devido à sua insatisfação com o sistema que regia o formigueiro, o general *Mandíbula* planejou cuidadosamente a perseguição a *Z*, forçando-o a abandonar o ecossistema. Nesta aventura, ele conhece o mosquito bêbado Grebs, que o apresenta a *insetopia* - em outras palavras, a liberdade. Tanto o estado quanto o governo são inexistentes, e a autonomia é um direito atribuído a todas as espécies. No entanto, o direito a segurança e a alimentação não são garantias constitucionais.

O paradoxo em *Z* move-se entre reconciliar bem-estar coletivo e seguridade social, enraizada sem que se fira a autônoma e a liberdade. Esse dilema reflete a atual situação precária e volátil das relações de trabalho, em que o conceito de autonomia formativa são acompanhadas de medidas para flexibilizar a regulamentação dos direitos sociais conquistados historicamente, configurando funcionários em empresas de si. “A ideia de ‘Estado de bem-estar’ proclamou a intenção de ‘socializar’ os riscos individuais e fazer de sua redução uma tarefa e responsabilidade do Estado.” (BAUMAN, 2005, p. 67). A definição de comunidade deriva da relação entre liberdade e segurança, e as pessoas tendem a abandonar a autonomia social em nome da sensação de proteção. (BAUMAN, 2003). Conforme Nascimento (2006, p. 561):

O grande dilema que se abre aqui é o de que a balança entre segurança e liberdade não encontra uma média exata e, conseqüentemente, uma tende para cima enquanto outra tende para baixo. Segurança e liberdade nunca vêm na mesma proporção e por isso não podemos ter ambas ao mesmo tempo e na quantidade que quisermos.

O dilema presente em ambos as cinematografias envolvem trabalho coletivo e a supressão da liberdade diante da seguridade social coletiva. Contudo, em *Be Movie* o trabalho

autônomo emerge como possibilidade para sanar a insatisfação social que perpassa o personagem.

A centralidade do enredo decorre do viés da flexibilização, da responsabilização e do empreendedorismo de si. “O empreendedorismo de si é o exemplo mais claro da consolidação do paradigma neoliberal, em que a *flexi/responsabilização* passa a pautar sistematicamente as escolhas de vida e as relações sociais.” (PIZOLATI, p. 533, 2020).

Nesse sentido, essas novas representações de governo de si reforçam a importância do empreender-se, conciliando a profissão com a realização pessoal (hedonismo). Convergindo com a lógica neoliberal, o pleno emprego e a estabilidade são postos em suspeição no filme. O fundamental é fazer a diferença no campo de atuação, o que seria possibilitado pela autonomia de si na gerência de vida. A isso, articulam-se a autossatisfação profissional com o bem-estar e a realização pessoal, contribuindo de maneira efetiva para o desenvolvimento do indivíduo e do social. No caso do filme em si, a relação entre as abelhas e os seres-humanos são ressignificadas sob o prisma da cooperação, do empreendedorismo e da livre associação.

Assim, a oposição ao antigo regime arraigado na perenização das profissões e o ensino ao empreendedorismo de si presentes nos filmes analisados nessa seção, reverberam na produção e à jogabilidade de jogos *PVP*, em que se elencou o *LOL* para fins de análises, conforme a subsequência deste artigo.

League Of Legends: o diferencial da flexibilidade e da inovação

"Mudar faz bem!" – Essa máxima pertencente a Kha'Zix, um dos personagens jogáveis (campeões) do *LOL*, Este é um inseto que modela suas habilidades de acordo com as decisões e as prioridades dos jogadores durante um jogo e traz consigo uma pertinente reflexão acerca do quanto a mudança constante, rápida, volátil e líquida (BAUMAN, 2001). As práticas e significados diários de aprendizagem em uma ampla variedade de contextos dentro do game é atualizada quase que diariamente. Logo, indaga-se o quanto a mudança (inovação) realmente traz benefícios ao jogo. De fato, o tempo necessário para pensar nas mudanças e processá-las é quase que inexistente. Afinal, essas alternâncias intrínsecas a jogabilidade do *LOL* tendem a condicionar os *players* a agirem de igual maneira nos meios socioculturais aos quais estão inseridos?

Essas são algumas questões que permeiam esta pesquisa, que se fundamenta teórica e metodologicamente nos estudos culturais em educação. Diante desse cenário, a pedagogia é interpretada como resultante de um processo histórico e contemporâneo (CAMOZZATO; COSTA, 2013). Ao mesmo tempo, são reconhecidos o papel constitutivo e mutável da linguagem e a centralidade da cultura, bem como seus artefatos na concepção de significados (HALL, 1997). Para visualizar as práticas e os sentidos das culturas juvenis contemporâneas, buscou-se subterfúgio no *LOL* cujo intuito é problematizar as críticas tecidas pelos *players* que transcendem o virtual e são correlatas a realidade social de muitos trabalhadores.

A análise resulta das afirmações de jogadores profissionais de *LOL* que estão se adaptando a essas transformações e seus efeitos no jogo. Algo que influi diretamente no trabalho dos *players* de *LOL* e youtubers. O primeiro vídeo analisado pertence a Yiliang "Doublelift" Peter – jogador da Liga *LOL* América do Norte (LCS). Atualmente, ele usou seu canal na plataforma de streaming do YouTube para criar um manifesto destacando as "desvantagens de um jogo em constante mudança" e criticando a crescente frequência dessas mudanças através da Riot Games. (DOUBLELIFT, 2018).

De acordo com o primeiro vídeo, o segundo é uma reportagem do site de notícias “Mais Esports”. Um canal no YouTube sobre *e-sports* (esportes eletrônicos), que visa

questionar as opiniões de jogadores profissionais de LOL na liga brasileira (CBLOL). O declínio no público de campeonatos de LOL em 2018 foi um sinal de alerta em relação as constantes modificações realizadas no game. Devido ao impacto das críticas feitas por Doublelift em seu vídeo, ele questiona a lógica dessas atualizações que são lançadas a cada duas semanas, o que prejudica a produção de vídeos para o seu canal no Youtube e afeta a qualidade do trabalho dos profissionais especializados em gravar e ensinar suas estratégias de combate, bem como as qualidades e defeitos dos campeões. (MAIS ESPORTS, 2018).

Ao problematizar esses depoimentos em sua condição de "[...] textualidade" (FISCHER, 2002, p. 65) almeja-se subtrair deles "[...] a descrição minuciosa das práticas a que eles fazem referência." Desse modo, o uso do conceito de discurso enquanto ferramenta metodológica é compreendido como "[...] um conjunto de enunciados que, mesmo pertencendo a campos de saberes distintos, seguem regras comuns de funcionamento." (VEIGA-NETO; LOPES, 2007, p. 958). Ressalta-se que sua articulação com a linguagem, as palavras e as ações que os circundam, "[...] evocam comportamentos sociais, políticos e econômicos a ser assumidos pelos indivíduos e que acabam por operacionalizar técnicas de condução das condutas [...]" (LOUREIRO; LOPES, 2015, p. 365). Ademais, denota-se dessa análise a necessidade de contextualizá-los "[...] em um campo discursivo mais amplo, a fim de levantar as condições de possibilidades que propiciam a sua ocorrência." (LOUREIRO, 2013).

Nesse sentido, essa reflexão se torna central na análise de como algumas práticas e significados são constituídos no cenário dos campeonatos de *e-sports*. Vale ressaltar que os jogos digitais cresceram exponencialmente em nossa cultura, de modo que o mercado de jogos tem uma lucratividade superior as indústrias do cinema e da música combinados (GLOBO, 2015). Essa prática, que costumava ser realizada por um determinado nicho, principalmente por homens jovens, agora é democratizada ao ponto de contemplar classes sociais distintas, étnicas, não estando correlacionada a jogos de meninos e a jogos de meninas, são apenas jogos para todos. Produtos para diferentes faixas etárias e gêneros são introduzidos a partir das inúmeras opções de mídia e dispositivos existentes como telefones celulares, videogames, computadores etc., segundo aponta a pesquisa realizada pelo portal eletrônico Games Brasil (SIOUX, 2015).

Os jogos atravessam as inúmeras barreiras, sejam de divisões sociais, culturais e econômicas e se entrelaçam à educação. Se muitas pessoas não dispõem de condições financeiras para adquirir um vídeo game de última geração (Xbox One ou PlayStation 5) os jogos on-line têm sido uma oportunidade para milhares de jovens que através do computador ou do celular possam se conectar e tornarem-se um player e um youtuber profissional. Essa mudança paradigmática só foi viável graças a democratização da Internet ocorrida no Brasil a partir dos anos 2000. Os jogos digitais também são categorizados como pedagogias culturais do cotidiano desses jovens, ensinando-os os modos de ser e de se relacionar na contemporaneidade. (RAMOS; SEGUNDO, 2018).

Para forjar lendas é necessário tempo?

O tempo tende a condicionar tudo à sua volta, ainda mais em nossa sociedade contemporânea, na qual muitas vezes há a impressão de que ele parece torna-se cada mais escasso. Neste cenário atual, as Tecnologias Digitais (TDs) buscam constantemente alternativas para multiplicá-lo ou tentar, pelo menos, usufruí-lo ao máximo. Assim, no primeiro vídeo do jogador Doublelift, que rapidamente se tornou viral na comunidade de jogos e foi reproduzido e comentado nos fóruns e em outros canais do YouTube, inclui uma resposta oficial da Riot Games. A discussão sobre o tempo e as possibilidades de aprendizado

durante as constantes mudanças culturais através das quais os *players* se experimentam no mundo real também são percebidos em sua similitude no mundo virtual.

No vídeo, Doublelift começa apresentando uma das peças mais conhecidas e mais bonitas (e certamente mais difíceis de reproduzir novamente) da história desses dez anos de LOL. A jogada em questão foi realizada durante um campeonato pelo jogador considerado o melhor do mundo consoante a comunidade LOL – Lee "Faker" Sang-hyeok. Nesse evento, o jogador coreano "Faker" demonstrou um domínio avançado das habilidades de um campeão do jogo chamado Zed e suas possibilidades estratégicas no momento da partida. Segundo Doublelift (2018), esse movimento considerado “insano” só foi possível devido ao alto nível de especialização, tempo e treinamento investidos por Faker com esse campeão, que dificilmente não será mais possível reproduzir no contexto de atualizações frequentes no qual o jogo é submetido pela Riot Games – reflexos da inovação neoliberal.

Com isso em mente, Doublelift segue seu vídeo para defender a importância da especialização, “[...] de concentrar os esforços em uma atividade, em um campo ou em uma prática.” Em seus argumentos, ele usa exemplos de outros jogadores famosos que seguiram esse caminho, bem como os discursos do designer de jogos Greg Street. Em resposta ao Doublelift, Greg Street argumentou que a melhor maneira de aprender a jogar LOL é “[...] é escolher um ou dois campeões que você gosta, e então jogar muitas partidas só com eles até entender bem o básico.” (WIRED, 2018).

Assim, com pouco mais de 6 minutos, o vídeo segue a lógica de usar vários exemplos para demonstrar a necessidade de um intervalo mais longo entre as atualizações, para que jogadores profissionais possam aprender e "internalizar melhor a meta". Essa é a única maneira de desenvolver e aprimorar as estratégias de combate e de defesa, uma vez que, segundo Doublelift, inúmeras intervenções da Riot Games na LOL seriam desnecessárias e interferem diretamente na jogabilidade e na *aprendificação* do game.

Portanto, suas críticas são direcionadas contra as constantes mudanças no RIOT, que, segundo Doublelift, são responsáveis por reduzir a possibilidade de jogos de desempenho como os de Faker, porque os jogadores passam muito tempo aprendendo as mudanças e pouco deles se especializando em Campeões ou na produção de conteúdo. Além disso, essas mudanças drásticas em alguns campeões, que foram redesenhados desde o início, decepcionam e frustram os jogadores que fizeram esforços para dominar as habilidades desses campeões, mesmo que esses esforços sejam emocionais. (DOUBLELIFT, 2018).

O autor do vídeo aproveitou a oportunidade para apontar como jogadores profissionais atuam como embaixadores do jogo na promoção e promoção de LOL para os fãs. De acordo com Doublelift, os aficionados de LOL são responsáveis por manter seu emprego - jogadores e trabalhadores profissionais na Riot Games. Ao final de seu vídeo há um apontamento dual que reforça necessidade de ajuste constante em suas funções durante essas atualizações quinzenais, o que dificulta os exercícios; conseqüentemente, resulta em perdas de expectadores de seu canal no YouTube e de dinheiro – seu sustento.

Em relação a este último ponto, o treinamento contínuo exige que os jogadores reduzam o tempo disponível para produzir conteúdo em seus canais em plataformas de *streaming* como YouTube e Twitch. Os possíveis rendimentos pecuniários adicionais são, portanto, limitados. Além disso, o tempo de circulação livre (treinamentos) para jogadores profissionais é reduzido, o que, segundo Doublelift, é importante para reter e atrair novos jogadores. Em relação ao jogo, baseado em constantes atualizações, Doublelift aponta o problema de uma possível desmotivação em um contexto em que o aprendizado não é garantido. Após duas semanas, os campeões que foram aprimorados no último *patch* e no objetivo atual podem não corresponder mais as habilidades de outrora, resultando em uma

sensação de perda de tempo ao melhorar um campeão que já se tornou defasado em um curto espaço de tempo – 15 dias. (DOUBLELIFT, 2018).

Referindo-se ao segundo vídeo de entrevistas conduzidas pelo site jornalístico de *E-SPORTS* chamado "Mais Esports", há divergências de opiniões, pois enfatiza-se que por ser um jogo relativamente antigo, a queda na audiência no número de jogadores já era esperada. No entanto, para que o jogo se torne um esporte (eletrônico) a empresa deve então começar a separar as mudanças entre o jogo e o esporte para poder não fazer com que isso prejudique um ou outro. Com isso em mente, o RIOT deve evitar o máximo de atualizações, focar na melhoria de campeões fracos e não "piorar" ou alterar a mecânica dos campeões que os jogadores consideram muito fortes. (MAIS ESPORTE, 2018).

Apontamentos finais

Nos dois filmes examinados, há uma crítica às relações sociais e industriais fordistas, cuja padronização e hierarquia definem o modelo de gestão econômica da sociedade. A correspondência entre liberdade e segurança foi discutida na *AntZ*. Em *Bee Movie*, a satisfação profissional e o estilo de vida foram as principais mensagens derivadas do enredo do filme, alinhado aos conceitos de autonomia, autenticidade e empreendedorismo - os principais fundamentos que compõem o neossujeito.

Nesta perspectiva, a gestão vertical da sociedade é substituída pela horizontalização das relações pessoais e profissionais. A característica única dessa nova era é a autonomia e a liberdade de escolher o plano de educação que visa ao final de seu ciclo o mercado de trabalho. A busca por complacência se torna um requisito a ser forjado pelo indivíduo e não mais pelo professor com base em funções pré-estabelecidas.

Segundo aponta Byung-Chu Han (2017, p. 22), “A sociedade do século XXI não é mais a sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenho. Também seus habitantes não se chamam mais ‘sujeitos de obediência’, mas sujeitos de desempenho e produção. São empresários de si mesmos.” O indivíduo se auto explora e nomina essa ação como sendo empreendedorismo. (*In*: GELI, 2018).

Em termos de LOL, as constantes transformações que são características da racionalidade neoliberal, o jogo não é mais amigável aos novos jogadores, pois leva tempo para aprender em uma comunidade que não é tão receptiva aos iniciantes. Esses fóruns online, que estão sendo constantemente reconstruídos em um contexto altamente competitivo e que muda frequentemente, tendem a ser tóxicos para os jogadores que estão aprendendo. Nessa perspectiva, dois jogadores brasileiros profissionais apontaram que o jogo se tornou desinteressante devido às mudanças que eles não apreciaram.

Por fim, enfatiza-se a importância das pedagogias em vários dispositivos de mídia contemporâneos e até que ponto elas são integradas à racionalidade neoliberal: a lógica da doutrina que inspira e persuade questões subjetivas relacionadas à autonomia e ao empreendedorismo de si. O autogoverno arraiga-se à racionalidade neoliberal que gerencia a conduta do neossujeito. A necessidade permanente de continuar questionando o impacto das representações presentes nesses dispositivos midiáticos sobre crianças e jovens amplia o debate para o desenvolvimento de outros estudos no campo das mídias educacionais e sua influência na cultura infanto-juvenil.

Referências

- AntZ**. Duração/Gênero: 82 min., Animação. Roteiro de Todd Alcott, Chris Weitz e Paul Weitz. Direção de Eric Darnell e Tim Johnson. País/Ano de produção: EUA, 1998.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade**: a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vidas desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- Bee movie**. Duração 90 minutos. Animação. Dirigido por Simon J. Smith e Steve Hickner. País/Ano de produção: EUA, 2007.
- CAMOZZATO, Viviane Castro; COSTA, Marisa Vorraber. **Vontade de pedagogia**: pluralização das pedagogias e condução de sujeitos. *Cadernos de Educação*, Pelotas, n. 44, p. 22-44, 2013. DOI: [HTTP://DX.DOI.ORG/10.15210/CADUC.V0I44.2737](http://dx.doi.org/10.15210/CADUC.V0I44.2737). Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/caduc/article/view/2737>. Acesso em 07 jan. 2020.
- COSTA, Marisa Vorraber. WORTMANN, Maria Lúcia Castagna. **Entrevista com George Yúdice A cultura como recurso – desdobramentos dos Estudos Culturais**. *Educação* (Porto Alegre, impresso), v. 38, n. 1, p. 14-20, jan.-abr. 2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.15448/1981-2582.2015.1.18440>. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/18440>. Acesso em: 22 jan. 2020.
- CHARTIER, Roger. **A História Cultural: Entre Práticas e Representações**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1988.
- DORNELES, Vanderlei. **Ideologia para Crianças**: O Filme *Formiguinha* à Luz dos Estudos Culturais e da Semiótica da Cultura. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. Anais do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – UnB – 6 a 9 de setembro de 2006. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/lista_resumos.htm. Acesso em 22 jan. 2020.
- DOUBLELIFT, Yiliang Peter. **As desvantagens de um jogo em constante mutação**. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=PhI-QLG_DJU. Acesso em 10 jul. de 2019.
- ELLSWORTH, Elizabeth. Modo de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. p. 8-75. *In*: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Nunca fomos humanos**: nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- FISCHER, Rosa Maria Bueno. Verdades em suspenso: Foucault e os perigos a enfrentar. *In*: COSTA, Marisa Vorraber. **Caminhos investigativos II**: outros modos de pensar e fazer pesquisa em educação. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2002, p. 49-71.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970**. 13ª ed. São Paulo: Loyola, 1996.
- FISCHER, Rosa Maria Bueno. **O estatuto pedagógico da mídia**: questões de análise. *Educação e Realidade*. Porto Alegre, RS, v. 22, n. 22, p. 59-80, jul./dez. 1997.

FOUCAULT, Michel. **DitsetÉcrits**. 1954-1988. Paris: Gallimard. 4 vols. Orgs.D.Defert, F. Ewald e J. Lagrange. Paris: Gallimard,1994.

GAY, Paul du; HALL, Stuart; JANES, Linda; MACKAY, Hugh; NEGUS; Keith.**Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman**.Sage Publications associada à The Open University. 1996.

GELI, Carles. Byung-Chul Han: “Hoje o indivíduo se explora e acredita que isso é realização”. O filósofo sul-coreano, um destacado dissecador da sociedade do hiperconsumismo, fala sobre suas críticas ao “inferno do igual”. **El País** – Barcelona. 07 fev. 2018. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2018/02/07/cultura/1517989873_086219.html. Acesso em 19 abr. 2019.

GIROUX, Henry A. **Atos impuros: a prática política dos estudos culturais**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

GLOBO. **O mercado do games fatura mais do que o cinema e música somados**. São Paulo, 2015. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musica-somados-16251427>. Acesso em 15 nov. 2018.

HALL, Stuart Hall. **Centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais de nosso tempo**. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15-46, 1997. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71361>. Acesso em: 10 jan. 2020.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. 2 ed. ampl. Petrópolis, Vozes, 2017.

LOUREIRO, Carine Bueira. 2013. 210f. **Disseminação das Tecnologias Digitais e promoção da Inclusão Digital na Educação Pública: estratégias da governamentalidade eletrônica**. Tese (doutorado), Programa de Pós-Graduação em Educação – UNISINOS, São Leopoldo, 2013. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/4125/Carine%20Bueira%20Loureiro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 jan. 2020.

LOUREIRO, Carine Bueira; LOPES, Maura Corcini. **A condução eletrônica das condutas: a educação como estratégia de disseminação de práticas**. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 31, n. 3, p. 359-378. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edur/v31n3/1982-6621-edur-31-03-00359.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2020.

MAIS ESPORTS. **Jogadores do CBLol falam sobre a queda de audiência no LOL**. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WsQ03eGn14A>. Acesso em 22 set. de 2019.

NASCIMENTO, Maria Medrado. **Entre Segurança e Liberdade: desafios da comunidade na contemporaneidade**. Sociedade e Estado, Brasília, v. 21, n. 2, p. 561-567, maio/ago. 2006. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-69922006000200012>. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922006000200012. Acesso em 12 fev. 2020.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

PIZOLATI, Audrei Rodrigo da Conceição. **A Influência do Discurso Neoliberal na Governamentalidade Pedagógica no Brasil Contemporâneo**. Revista Cocar. V. 14 N. 28 Jan./Abr./ 2020 p. 521-540. DOI: <http://dx.doi.org/10.31792/rc.v14i28>. Disponível em: <https://paginas.uepa.br/seer/index.php/cocar/article/view/3136>. Acesso em: 02 abr. 2020.

RAMOS, Daniele Karine; SEGUNDO, Fábio Rafael. **Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva.** Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 43, n. 2, p. 531-550, abr./jun. 2018. DOI: <https://doi.org/10.1590/2175-623665738>. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S2175-62362018000200531&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: 15 dez. 2019.

RIOT GAMES. **A Response to Doublelift on a Constantly Envolving Game.** 18 de julho de 2018. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/rioter-ghostcrawler-responde-criticas-de-doublelift-sobre-mudancas-em-league-of-legends>. Acesso em: 22 fev. 2020.

SEULA. Roger Sandro. **Jogando para vencer e jogando para entreter: análise comparativa da performance do pro-player brTT de League of Legends em live streamings.** UFRGS, Porto Alegre: 2017.

SIOUX. **Pesquisa Games Brasil.** 2015. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2108318/mod_folder/content/0/Perfil%20do%20Gamer%20Brasileiro%20-%20Sioux.pdf?forcedownload=1. Acesso em 14 ago. 2019.

VEIGA-NETO, José Alfredo; LOPES, Maura Corcini. **Inclusão e governamentalidade.** Educ. Soc., Campinas, vol. 28, n° 100 – Especial, p. 947-963, out. 2007. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302007000300015>. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302007000300015&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em 15 jan. 2020.

WIRED. **Riot Games' Greg Street Answers League of Legends Questions from Twitter.** 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-zjo7hazREw>. Acesso em 10 de out. de 2019.

YÚDICE, George. **A conveniência da cultura: usos da cultura na era global.** 2 ed. -Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

WIRED. **Riot Games' Greg Street Answers League of Legends Questions from Twitter.** 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-zjo7hazREw>. Acesso em 10 de out. de 2019.