

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA COGNITIVA
CURSO DE MESTRADO

Ananias Queiroga de Oliveira Filho

A Dinâmica Interacional De Participantes De Uma Rede Social Gamificada

Recife

2012

ANANIAS QUEIROGA DE OLIVEIRA FILHO
A DINÂMICA INTERACIONAL DE PARTICIPANTES DE UMA REDE
SOCIAL GAMIFICADA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Psicologia Cognitiva da Universidade Federal de Pernambuco para obtenção do título de Mestre em Psicologia Cognitiva.

Área de Concentração: Psicologia
Cognitiva
Orientador: Prof. Dr. Luciano Meira

Recife

2012

Catálogo na fonte

Bibliotecário Rodrigo Fernando Galvão de Siqueira, CRB-4 1689

O48d Oliveira Filho, Ananias Queiroga de.
A dinâmica interacional de participantes de uma rede social gamificada /
Ananias Queiroga de Oliveira Filho. – 2012.
93 f. : il. ; 30 cm.
Orientador: Prof. Dr. Luciano Meira.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco,
CFCH. Programa de Pós-Graduação em Psicologia Cognitiva, Recife, 2012.
Inclui referências.
1. Psicologia cognitiva. 2. Redes sociais on-line. 3. Interação social. 4.
Jogos. I. Meira, Luciano (Orientador). II. Título.
153 CDD (22.ed.) UFPE (BCFCH2016-75)

FOLHA DE APROVAÇÃO

Ananias Queiroga de Oliveira Filho

A Dinâmica Interacional De Participantes De Uma Rede Social Gamificada

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós Graduação em
Psicologia Cognitiva da
Universidade Federal de
Pernambuco para obtenção do
título de mestre.
Área de Concentração:
Psicologia Cognitiva

Aprovado em: 28 de dezembro de 2012.

Banca Examinadora

Dr. Luciano Rogério de Lemos Meira
Instituição: U.F.P.E.

Assinatura: _____

Dra. Flávia Mendes de Andrade e Peres
Instituição: U.F.R.P.E.

Assinatura: _____

Dra. Selma Leitão
Instituição: U.F.P.E.

Assinatura: _____

RESUMO

A presente investigação teve como objetivo central analisar a dinâmica interacional entre os participantes em uma rede social gamificada. As redes sociais online são um fenômeno novo, todavia cada vez mais presente na sociedade contemporânea, que vem possibilitando novas formas de interação. Concomitantemente ao crescimento das redes sociais online, acontece também a disseminação e desenvolvimento dos jogos digitais. Estes dois elementos têm propiciado o surgimento das redes sociais gamificadas, que são redes sociais permeadas e constituídas tendo como base a lógica e mecânica dos jogos. Sobre as redes sociais gamificadas poucas são as pesquisas, o que denota a necessidade de empreender estudos sobre o tema. Porquanto Meira e Meira (2004) já asseveraram que a emergência e a formatação das redes sociais podem afetar qualitativamente e quantitativamente os processos de interação social. Em termos teóricos, com o objetivo de analisar aspectos deste impacto nas interações sociais, a presente pesquisa se ancora em dois arcabouços: 1- Na perspectiva sócio-histórica de Vigotski (2000) que enfatiza a importâncias das interações sociais e dos ambientes nos quais estas ocorrem para o desenvolvimento do ser humano; 2- Na concepção hermenêutica de linguagem de Gadamer (2000) que explicita uma compreensão da linguagem por meio de elementos intersubjetivos, propondo assim uma abordagem dialógica. Este estudo está circunscrito em uma perspectiva qualitativa de pesquisa. Elaborou-se uma compreensão sobre a dimensão estrutural da dinâmica interacional entre os participantes em uma rede social gamificada. Para tanto, foi utilizada na análise das redes sociais dentro do modelo proposto por Melo (2007). Adicionalmente investigou-se aspectos dos significados produzidos nestas interações, através de uma análise hermenêutica com base em Gadamer (2000). Porquanto, ao abarcar essas duas dimensões de análise, acredita-se foi possível construir um entendimento adequado da dinâmica interacional. Os resultados ilustraram as especificidades das interações que se estabelecem dentro de uma rede social gamificada, essas especificidades existem tanto no âmbito estrutural quando observado os padrões, quanto no das interações quando analisados os conteúdos semióticos que permitiram perceber como as temáticas interativas são próprias do jogo.

Palavras Chaves: Rede Social. Gamificação. Interação.

ABSTRACT

This research aimed to examine the central dynamic interaction between participants in a social network gamificada. Online social networks are a new phenomenon, but increasingly present in contemporary society, which has enabled new forms of interaction. Concurrent with the growth of online social networks, it also happens the spread and development of digital games. These two factors have led to the emergence of social networks gamificadas, which are permeated and formed social networks based on the logic and mechanics of the games. On social networks gamificadas there are few studies, demonstrating the need to undertake studies on the subject. Because Meira and Meira (2004) has asserted that the emergence of social networks and formatting may affect qualitatively and quantitatively the processes of social interaction. In theoretical terms, with the aim of analyzing aspects of this impact in social interactions, this research is grounded in two frameworks: 1 - In the socio-historical perspective of Vygotsky (2000) which emphasizes the importance of social interactions and environments in which these occur in the development of the human being; 2 - In the design language of hermeneutics of Gadamer (2000) explains that an understanding of the language through intersubjective elements, thus proposing a dialogical approach. This study is limited in a qualitative research perspective. We developed an understanding of the structural dimension of the dynamic interaction between participants in a social network gamificada. Therefore, it was used in the analysis of social networks within the model proposed by Melo (2007). Additionally it was investigated aspects of these interactions meanings produced through a hermeneutic analysis based on Gadamer (2000). Because, by encompassing these two dimensions of analysis, it is believed it was possible to build a proper understanding of the interaction dynamics. The results illustrate the specificities of interactions that take place within a social network gamificada, these specificities exist both within structural patterns observed when, as in the interactions when analyzing the contents that allowed semiotic see how the themes are very interactive game.

Keywords: Social Network. Gamification. Interaction

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. JOGOS E GAMIFICAÇÃO	14
2.1 Jogos Digitais	18
2.2 Processo de Gamificação	21
3. INTERAÇÃO SOCIAL	25
4. REDES SOCIAIS	29
4.1 Redes Sociais Gamificadas	40
5- OjE	37
5.1 Bases Psicológicas da OjE	39
6. LINGUAGEM EM GADAMER	42
6.1 Jogos de Linguagem em Gadamer	46
7. METODOLOGIA	49
7.1 Método	51
7.1.1 DELINEAMENTO DE PESQUISA	51
7.1.2 CONTEXTO DE PESQUISA	52
7.1.3 PROCEDIMENTOS E UNIDADES DE ANÁLISE	53
8. RESULTADOS	60
8.1 Análise das Redes Sociais	60
8.1.1 MURAL DO USUÁRIO 37	60
8.1.2 MURAL DO USUÁRIO 1482	62
8.1.3 MURAL DO USUÁRIO 3204	63
8.1.4 PADRÃO OBSERVADO	63

8.2 Análise Das Interações	66
8.2.1 MURAL DO USUÁRIO 37	66
8.2.2 MURAL DO USUÁRIO 1482	70
8.2.3 MURAL DO USUÁRIO 3204	77
8.2.4 ANÁLISE GERAL DAS INTERAÇÕES	81
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
REFERÊNCIAS	88

1-INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea vivencia o surgimento e o estabelecimento de novas tecnologias, que vem transformando diversos aspectos da sociedade, desde os processos de troca de informação até alterações nas formas de interação. Essa constatação traz com ela a necessidade de uma melhor compreensão destes fenômenos e dos processos relativos às novas organizações sociais e formas de interação entre seres humanos.

Nesta direção, compreender de maneira mais clara os elementos que fazem parte da dinâmica interacional é um dos grandes objetivos de diversas áreas de pesquisa como a Pedagogia, Psicologia do Desenvolvimento, Psicologia Cognitiva e Linguística. A interação social é um fenômeno de grande complexidade que envolve uma miríade de variáveis e dimensões (Vigotski, 2002; Gadamer, 2000; Brunner, 1997).

Os processos interacionais vêm adquirindo novas formatações e possibilidades, muito em decorrência da revolução tecnológica que estão ocorrendo com uma velocidade cada vez maior, ou seja, a emergência de novas formas de interação mediadas pela *Web* é cada vez mais presente em todos os âmbitos da sociedade.

Marcuschi (2005, p.10) explicita a relevância da internet na atualidade:

Já é um consenso hoje que a Internet está propiciando uma revolução social de grande porte e de conseqüências jamais vistas. Para muitos, a progressiva informatização de todos os serviços e setores da produção humana, inclusive o educacional, estaria causando desempregos notáveis. Para outros, parece ocorrer o contrário com inúmeras formas de novos empregos surgindo em setores antes inimagináveis. Mas não é deste tema que trata esta coletânea e sim das novas formas de interação e dos

gêneros textuais que surgem nesse ambiente de comunicação digital. Contudo, essa revolução social é um pano de fundo que motiva parte substantiva das reflexões.

As redes sociais vêm ganhando uma dimensão cada vez maior em decorrência da *Web*, cada vez mais as redes sociais online estão se constituindo como a forma primeira ou mais recorrente de interação de um grande número de pessoas. Esta nova forma de interação desperta interesse no meio científico e acaba por gerar um debate acerca de suas repercussões no processo de desenvolvimento humano.

De acordo com Marcuschi (2005) e Maglino et al. (2007) está acontecendo uma transformação quanto ao caráter dos processos interacionais e cognitivos em decorrência das novas formas de linguagem que estão surgindo no esteio da revolução tecnológica. A presença das tecnologias de comunicação e das redes de computação na sociedade contemporânea vem sendo um importante meio para a construção de novas relações sociais. Estas novas relações e configurações sociais afetam de maneira evidente a construção dos laços e papéis sociais.

Diversos autores vêm evidenciando a necessidade de um melhor entendimento acerca das especificidades e características das interações sociais que emergem no interior das redes sociais (Boyd & Ellison, 2007; Marcuschi, 2005; Melo, 2007; Primo, 2009; Primo, 2006; Recuero, 2006; Recuero & Zago, 2012). Outro elemento típico da sociedade contemporânea é o dos jogos digitais, o jogo já é um importante componente cultural e social que surgiu no lastro dos avanços tecnológicos (Huizinga, 2000; Gadamer, 2000; Gee, 2003; 2008).

Segundo Maglino et. al. (2007) o jogo digital e as interações por ele promovidas são fenômenos privilegiados para se alcançar uma compreensão da sociedade atual, pois

refletem características fundamentais da sociedade contemporânea, esta visão também é corroborada por autores como Gee (2004), Schafer et. al. (2005), Johnson (2005) e McGonigal (2011). Esta dissertação não pretendeu corroborar ou refutar a visão dos autores acima mencionados, mas discutir a relevância dos jogos digitais na atualidade.

Mais recentemente surge o termo gamificação, que faz referência à utilização da mecânica dos jogos em contextos fora do ambiente de jogo. As interações e ações dos participantes de uma rede social gamificada ocorrem e são motivadas por um contexto permeado pela lógica clássica dos jogos, possibilitando uma experiência de jogo em um contexto de não jogo (Alexandre & Peres, 2011). O processo de gamificação vem se destacando em diversas áreas da sociedade tais como marketing, educação e âmbito organizacional (Landers & Callan, 2011; Huotari & Hamari, 2011; Alexandre & Peres, 2011; Deterding et. al., 2011; Groh, 2012).

Para uma compreensão dos processos interacionais, este estudo se ancora na perspectiva sócio-histórica de Vigotski (2000) que enfatiza a importância das interações sociais no desenvolvimento humano. Fundamenta-se também na proposta hermenêutica da linguagem baseada em Gadamer (2004), a qual possibilita um entendimento dinâmico das interações dentro de uma concepção dialógica de linguagem. Cabe ressaltar que Vigotski e Gadamer convergem ao explicar a importância do outro e do contexto social para compreensão das interações sociais.

Foi foco central desta pesquisa a compreensão da dinâmica interacional que emerge em uma rede social gamificada. Para tanto, pretende-se compreender os aspectos estruturais das redes sociais dos processos de interação, ou seja, a quantidade de pessoas que interagem, o volume de falas e a função de cada sujeito e de cada fala na interação. Adicionalmente, investigou-se o aspecto mais interno das interações através da análise hermenêutica, ou seja, se observou os significados produzidos pelos sujeitos

nestas interações. Ressalta-se que no presente estudo, tanto a estrutura das redes sociais, quanto as interações foram analisadas com base nos conteúdos semióticos produzidos no interior da rede social gamificada. Ao abarcar essas duas dimensões buscou-se um entendimento adequado da dinâmica interacional.

Os objetivos que foram base desta dissertação são fundamentados na compreensão, a partir de autores como Recuero (2006, 2008) e Primo (2009), de que para apreender os aspectos interacionais de uma rede social em caráter dinâmico e semântico é necessário investigar aspectos para além dos estruturais. Melo (2007) reforça esse entendimento ao criticar os estudos clássicos de redes sociais, segundo o autor eles não se referem aos aspectos semióticos das interações que ocorrem no interior das redes.

Abalizado nesta crítica, o presente estudo buscou compreender as relações sociais estabelecidas dentro do ambiente de uma rede social gamificada, não se restringindo a estrutura da rede social, captando também os aspectos semânticos que possibilitam visualizar os elementos mais qualitativos e dinâmicos das interações sociais.

Na sociedade contemporânea, onde a rede social online é muitas vezes o ambiente no qual as pessoas mais interagem. Faz-se mister uma maior compreensão acerca dos processos interativos em ambientes de rede social online, este estudo empreendeu uma investigação que propicia, mesmo que de maneira inicial, um melhor entendimento acerca dos processos interacionais em uma rede social gamificada.

As redes sociais que se constituídas em ambientes gamificados, compõem um elemento importante para se entender as novas formas de interação em uma sociedade permeada cada vez mais por novas tecnologias. Os resultados demonstram que as interações sociais constituídas em uma rede social gamificada possuem sim

especificidades e características próprias. O que denota a necessidade de mais estudos para empreender um entendimento de mais elementos e de que forma eles podem influenciar os aspectos relativos a cognição e a aprendizagem humana.

2- JOGOS E GAMIFICAÇÃO

O significado dos jogos e sua relação com o desenvolvimento dos processos interacionais há muito tempo vêm sendo investigados por pesquisadores de várias áreas do conhecimento com diferentes contribuições. Ao longo desta trajetória, tem-se procurado analisar os jogos por intermédio de concepções de ordem psicológica, biológica, antropológica, sociológica e lingüística.

Um dos estudos clássicos acerca dos jogos foi realizado por Huizinga (2000), este afirma que o jogo é mais antigo que a cultura, pois está presente no mundo animal, portanto anterior ao ser humano. Afirma também que a partir do jogo social e cultural, o ser humano se forma.

Para Huizinga (2000, p.34) o jogo é:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

A prática do jogo sendo circunscrita a “determinados limites de tempo e de espaço” (Huizinga, 2000) constitui uma atividade social, sendo construída pela linguagem de certo grupo social. São estes aspectos que diferenciam o jogo na filogênese do processo lúdico não humano, Pois, o jogo adquire certo sentido somente quando aplicado em determinado contexto, assumindo o sentido que cada sociedade lhe atribui através da linguagem (Huizinga, 2000).

Com base na definição acima, pode-se perceber que o jogo promove um contexto de grande envolvimento. Aqueles que participam dele permanecem imersos na sua dinâmica, porquanto, o que sobressai nesta dinâmica não são os jogadores, apesar de sem jogadores não haver jogo, mas sim o ato de jogar. Ao ser iniciado, o jogo passa a ser um todo envolvente que cria uma dinâmica interacional própria entre os seus jogadores (Gadamer, 2002; Huizinga, 2000).

O acontecimento da experiência do jogo é um todo que envolve aquele que o experimenta, constituindo momento privilegiado de interação do sujeito com o seu ambiente social. É através destes momentos de interação que o homem é transformado e transforma o meio a sua volta. Este processo é constituído pelas interações que se estabelecem com o outro, conforme indica Oliveira et. al. (1998, p.32), pois “o desenvolvimento humano vai se dar nessa rede de relações, nesse jogo de interações, onde diferentes papéis complementares são assumidos e atribuídos pelos e aos vários participantes”.

Um elemento fundamental que torna o jogo uma dinâmica de interação privilegiada, propulsora da capacidade de envolver os jogadores, é a dimensão lúdica. O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. Este aspecto de envolvimento emocional transforma o jogo em uma atividade com forte teor motivacional, levando os participantes a espontaneamente canalizar suas energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo (Cruz & Carvalho, 2006; Huizinga, 2000; Soares, 2004).

Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. O lúdico é uma constante durante o desenvolvimento do ser

humano, é através de brincadeiras de imitação e jogos cada vez mais complexos que, por exemplo, uma criança assimila a realidade ao seu redor e desenvolve-se física, social e mentalmente.

Brougère et. al.(1998, p. 191) ao analisar este movimento de assimilação da realidade coloca que: “O jogo é uma mutação de sentido, da realidade: nele as coisas se tornam outras. É um espaço à margem da vida comum que obedece as regras criadas pela circunstância. Aí os objetos podem ser diferentes do que parecem”.

Brougère (1998, p.192) destaca que as regras são criadas e/ou modificadas conforme o acordo estabelecido entre os jogadores:

Para jogar, há acordo sobre as regras (caso dos jogos clássicos preexistentes, mas cujos jogadores, de comum acordo, podem transformar certos aspectos das regras) ou criação de regras. É o caso dos jogos simbólicos que supõem um acordo sobre os papéis e os atos. As regras, neste caso, não preexistem ao jogo, mas são criadas à medida do desenvolvimento do jogo.

O que acontece no jogo, em que não há um fim a ser alcançado, é a manifestação de um movimento constante, um ir-e-vir fluente, o jogo não tem finalidade outra finalidade a não ser jogar. O jogo representa a si mesmo, ou seja, mostra suas regras, as tarefas aos jogadores, enfim, a dialética do jogo. É preciso salientar que, ao jogar, se forma um mundo fechado em si mesmo, “o mundo do jogo”; tanto é assim que só aquele que está jogando tem autoridade e competência para questionar o jogo. Quem se encontra de fora do jogo não vive o mundo do jogo, não tem a experiência do jogo (Gadamer, 2002).

Ao analisar o jogo e as suas implicações no desenvolvimento humano, Vygotsky (2002) explica que no início da infância a criança manipula os objetos em sua concretude, ou seja, o objeto é explorado em seus aspectos físicos, a motivação e percepção agem de forma simultânea. Somente quando a criança separa a motivação e percepção do objeto, nos jogos de faz-de-conta, começa-se a atribuir um novo significado a esse objeto.

Os jogos são objeto de estudo em diversos campos do saber, sendo o âmbito educacional uma das áreas de maior concentração de interesse. Neste contexto, os jogos propiciam uma mobilização de esquemas mentais e motoras que estimulam o pensamento e as funções psicomotoras. Esta compreensão fundamenta uma concepção de aprendizado no qual o aprendiz é ativo da ação de aprender, pois o jogo possibilita a integração e o desenvolvimento das várias dimensões do comportamento. O ensino de conteúdos por meio de ambiente permeados pela lógica dos jogos possibilita a aprendizagem desses conteúdos de maneira mais significativa e estimulante.

Todavia Kishimoto (2003, p. 44) ressalta que para manter: “o potencial do jogo como recurso para o desenvolvimento infantil, não poderemos contrariar sua natureza, que requer a busca do prazer, a alegria, a exploração livre e o não-constrangimento”. Esse risco decorre da extrema especialização dos jogos no âmbito educativo, direcionando a um ensino de conteúdos específicos, retirando dos jogos aquilo que lhe é natural e fundamental, o movimento próprio da dinâmica do jogo que possibilita uma interação privilegiada com o contexto em que estão inseridos os participantes do jogo.

Os jogos atualmente vêm tendo sua evolução intrinsecamente ligada ao desenvolvimento de novas tecnologias, com isso passa a ser essencial o entendimento dos jogos online e quais são as suas especificidades.

2.1 Jogos Digitais

Os jogos online surgiram na década de 1970, eles são caracterizados pelo uso da tecnologia para conectar jogadores e possibilitar a interação em tempo real. Este tipo de jogo vem ganhando um espaço cada vez maior no mercado de entretenimento, bem como vem sendo alvo de um número cada vez maior de pesquisas, que buscam entender seus diversos aspectos (Trinca et. al, 2006).

Os jogos, tradicionais ou eletrônicos, tem sempre um caráter simbólico e emocional. Santaella (2004) explica que a diferença entre os jogos tradicionais e eletrônicos é a capacidade destes últimos em gerar interatividade e imersão dos participantes. Santaella (2004, p. 38) coloca que a “Interatividade não apenas como experiência ou agenciamento dos agentes da interação, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar”.

A imersão pode acontecer em níveis mais leves até dimensões mais profundas, as quais levam o jogador para a realidade do jogo. Esta realidade pode ser entendida como uma realidade cotidiana que é transportada para um ambiente específico no qual a existência fica colocada em suspensão, possibilitando vivências novas e diferentes (Mcgonigal, 2011; Shaffer et. al., 2005).

Com o avanço da tecnologia, um número cada vez maior de jogos online surge no mercado. Para uma compreensão mais adequada dos jogos online e de suas especificidades se faz necessário explicar os conceitos de mecânica do jogo e de jogabilidade, estes são elementos básicos para entender as dinâmicas de interação entre os jogadores e os possíveis efeitos do jogo na vida cotidiana (Barengregt, 2006; Sato & Cardoso, 2012).

De acordo com Rouse (2001, p. 18) a mecânica de um jogo é: “o grau e a natureza da interatividade que o jogo inclui, como o jogador é capaz de interagir com o mundo do jogo e como este mundo do jogo reage às escolhas que o jogador realiza”. A mecânica de um jogo é o que define as formas de interação entre os jogadores, bem como entre os jogadores, as regras e os demais elementos dos jogos.

Santos e Cardoso (2012, p. 56) explicam que a mecânica dos jogos online é composta por:

- Objetivos (refere-se à tarefa ou conjunto de tarefas que o jogador deve realizar para finalizar a partida ou fase do jogo);
- Desafios (os desafios são realizados para cumprir-se um objetivo no jogo. Possibilitam ações a serem realizadas a partir de escolhas do jogador para obter-se respostas do jogo que levarão o jogador a cumprir seu objetivo);
- Procedimento (ação pautada pela regra. Refere-se às maneiras disponíveis de agir do jogador para realizar os desafios e chegar ao objetivo do jogo);
- Recurso (aquilo que permitirá com o que o procedimento será realizado. Quanto maior o controle do recurso, maior/melhor a possibilidade de procedimento);
- Regras e limites (são importantes para indicar ao jogador o que ele deve ou pode fazer em determinadas situações do jogo. Necessitam dos limites para serem precisas. As

regras estabelecem os momentos e tipos de interação do jogador com o jogo e/ou com outros jogadores).

Os elementos que formam a mecânica de um jogo determinam a capacidade do jogo de promover a interação entre jogadores. Segundo Santos e Cardoso (2012) a mecânica do jogo possibilita compreender outro aspecto do jogo, a jogabilidade, outra dimensão essencial para que se compreenda a relação desenvolvida entre os jogadores e jogo, bem como entre os próprios jogadores.

A jogabilidade diz respeito à forma com que o jogador interage com a mecânica do jogo. Ela representa a capacidade de um jogo, mais especificamente de jogos eletrônicos, para que possa ser jogado com maior facilidade. A jogabilidade possibilita maior imersão do jogador, imersão esta que pode acontecer em níveis mais leves até mais profundos, definindo-se pela entrada do jogador na realidade do jogo. A jogabilidade é, portanto, elemento de grande valor para que jogador permaneça ativo e motivado no jogo (Cuperschmid, 2008).

Outro fator decorrente da jogabilidade é o engajamento, ou seja, o envolvimento do jogador com o jogo. Este caracteriza qualquer jogo, todavia os jogos relacionados com elementos computacionais e da *Web* tem efeito catalisador sobre o engajamento, acelerando o processo de envolvimento e interatividade. Pois, os jogos eletrônicos possuem recursos que potencializam a construção de ferramentas que transportam a realidade do dia-a-dia para o contexto dos jogos, possibilitando o engajamento (Ferreira et. al., 2009; Steinkuehler & Simkins, 2008).

Existe um grande interesse em entender a relação entre os jogos online e aprendizagem, neste sentido diversas pesquisas já vem apontando os jogos eletrônicos como uma ferramenta interessante no auxílio dos processos de aprendizagem

(Alexandre & Peres, 2011; Bryant, 2007; Halverson & Halverson, 2008; Hayes & Games, 2008; McGonigal, 2011; Shaffer et. al., 2005). Uma das grandes vantagens dos jogos digitais elencadas nos estudos é sua capacidade de possibilitar de forma privilegiada a emergência de interações colaborativas entre seus participantes.

Cabe reiterar que a colaboração é um elemento primordial para um aprendizado efetivo (Vigotski, 2002). No tocante ao uso dos jogos no âmbito educacional, Harlow (2005) pontua a importância do jogo na criação de novas possibilidades e dinâmicas de interação entre os jogadores. Essas dinâmicas devem ser baseadas em uma mecânica de jogo que possibilite ao jogador/aluno vivenciar os processos de interação propiciados pelo jogo, para que a partir desta interação os jogadores possam construir e utilizar os conhecimentos e conteúdos que permeiam o jogo.

Com a propagação dos jogos digitais e da internet no âmbito da sociedade contemporânea, torna-se cada vez mais necessário compreender e construir conhecimentos acerca dos mais diversos aspectos. Esta investigação buscou entender como determinada situação dominada pela lógica de um jogo, pode influenciar os processos internacionais entre as pessoas.

2.2 Processo de Gamificação

Gamificação é um processo que utiliza a mecânica clássica de jogos fora do contexto de jogo (Bunchball, 2010; Alexandre & Peres, 2011; Deterding et. al., 2011; Groh, 2012). O uso de elementos de jogos de computador para afetar a experiência das pessoas em ambiente computadorizados remonta a década 1980, quando se realizou pesquisas acerca da aplicação dos componentes dos jogos fora do contexto de jogo (Malone, 1982).

Aplicar a mecânica de jogos com a finalidade de motivar o uso e melhorar a experiência das pessoas é uma tendência crescente, com isso o conceito de gamificação vem ganhando relevância no mundo atual. Este neologismo, criado a partir da palavra inglesa *Game*, vem sendo apresentado atualmente como uma ferramenta importante nos ambientes que envolvam aprendizagem seja em treinamentos corporativos ou no âmbito da escola (Landers & Callan, 2011; Huotari & Hamari, 2011).

A Gamificação está sendo usada em vários contextos diferentes, principalmente comerciais e de marketing, com grande sucesso. Os elementos do jogo são implementados em atividades de trabalho com o objetivo de aumentar a motivação dos participantes (Shneiderman, 2004). Entretanto, é preciso prestar atenção para a integração de tarefas e exercícios dentro do design de jogos (Von Ahn & Dabbish, 2008).

É importante ressaltar a diferença entre gamificação e os *Serious Games* (Jogos Sérios). Os *Serious Games* são atividades nas quais determinados conteúdos do cotidiano, em geral relacionados a algum problema real, são colocados em um jogo com o intuito de facilitar a assimilação de determinado conteúdo e tornar resolução de problemas mais atraente, ou seja, o foco deste tipo de jogo está no conteúdo (Derryberry, 2007; Deterding et. al., 2011).

Já a gamificação usa a lógica do jogo a fim de motivar os usuários e tornar essas atividades mais divertidas, ou seja, o foco está na dinâmica que os aspectos lúdicos são capazes de promover. Diversas pesquisas vêm demonstrando que o uso da gamificação traz ganhos significativos em relação ao engajamento e a motivação dos usuários (Chorney, 2012; Deterding et. al., 2011; Groh, 2012; Landers & Callan, 2011; Meira, Neves & Ramalho, 2009; Friz-Walter, Tjondronegoro & Weyth, 2011).

O desenvolvimento recente da computação pervasiva e tecnologias móveis, tais como *Smartphones* vem permitindo que os elementos de jogo passem a permear as interações cotidianas. Exemplo disto, é o uso de informações fornecidas pelos aplicativos, a rede social *FourSquare* em um aplicativo para telefones celulares, por exemplo, permite ao usuário indicar sua localização. Os gerenciadores deste aplicativo criaram um ranking que se baseia no número de acessos realizados à informação de cada usuário. Estudos vêm demonstrando que, mais do que informar sua localização, os usuários da *FourSquare* estão interessados em competir e avançar no ranking. Através deste aspecto competitivo do aplicativo, a rede vem ampliando de maneira significativa o número de usuários.

Acerca do uso da gamificação no âmbito educacional Alves (2011, p. 03), esclarece que:

A intenção não é descaracterizar a escola enquanto um espaço de aprendizagem. Ao contrário, é ressaltar esse papel da escola, bem como a sua responsabilidade em atentar para as necessidades e demandas das culturas juvenis. Portanto, se essa cultura tem como característica a interação com as tecnologias digitais e telemáticas, especialmente, as redes sociais e os games, a escola deve buscar uma interlocução com essas linguagens se aproximando do universo dos seus alunos, tornando-se um locus de prazer e construção de sentido.

No campo da educação, diversos estudos vêm mostrando que as dinâmicas de jogo têm apresentando bons resultados no aprendizado e na socialização dos alunos,

possibilitando acréscimo considerável. Algumas pesquisas no campo da educação vêm demonstrando que a gamificação vem ajudando os alunos a ganhar motivação para o estudo, tornando-os mais engajados e estimulados a aprender, com base nos processos interacionais que a gamificação pode promover e amplificar, tornando a escola e o ato de aprender mais representativos e divertidos.

3- UMA ABORDAGEM DIALÓGICA DA LINGUAGEM EM GADAMER

Dentro dos objetivos pretendidos na dissertação, faz-se mister uma compreensão clara acerca da linguagem, neste usar-se-á como arcabouço a concepção de linguagem de Gadamer. Para Gadamer (2000; 2004) a construção da linguagem acontece para o ser humano como processo dialógico, porquanto a linguagem é a forma de acesso ao mundo, bem como permite a construção dos sentidos e significados, todavia, permeado de forma emblemática pela tradição na qual está imerso o sujeito, acabando por determinar condições apriorísticas que fundamentam o diálogo, assim sendo são condicionantes na constituição da linguagem.

Gadamer (2004) estrutura fenomenológica de sua hermenêutica, quando explicita a linguagem como fato imediato das e nas relações. O homem é um ser em relação portanto dever ser compreendido a partir do fenômeno primeiro das relações a linguagem através do diálogo, esta permite a compreensão do ser por ele mesmo por meio de sua pessoalidade na relação com o outro (Gadamer, 2000).

Gadamer (2000) define que o processo de conscientização da realidade se dá na vivência e na sua conseqüência primeira, a aprendizagem, elucidando as relações experienciadas por uma pessoa, constitui-se em tarefa complexa e difícil, necessária para compreensão da linguagem e da construção do conhecimento. “O verdadeiro acontecer só se torna possível, na medida em que a palavra que chega a nós a partir da tradição, e a que temos de escutar, nos alcança de verdade, e o faz como se falasse a nós e se referisse a nós mesmos.” (Gadamer, 2000, p. 465-466).

A aceção acima explicitada reforça a visão do diálogo como propulsor do desenvolvimento humano, nesta direção Gadamer (2004) pontua que em uma relação dialógica somente é possível ter uma comunicação em que haja compreensão efetiva de signos, significados e significantes com base nas histórias prévias, por conseguinte nos

pré-conceitos, este entendimento reforça a compreensão é possibilitada e ao mesmo tempo limitada pela tradição na qual está imersa a pessoa. Conclui Gadamer (2000, p. 272): “A compreensão somente alcança sua verdadeira possibilidade, quando as opiniões prévias, com as quais ela inicia, não são arbitrárias”.

Gadamer (2000, p. 494) reforça que: “Na medida em que compreendemos, estamos incluídos num acontecer da verdade e quando queremos saber o que temos que crer, parece-nos que chegamos demasiado tarde”. A tradição é o que há de comunalidade significativa entre as pessoas é o fato de viverem e, em vivendo, estarem imersos em uma determinada cultura, esta inevitavelmente promotora de pré-conceitos, e por mais antitéticas que sejam ou possam parecer os desígnios culturais de cada pessoa, convergem como função basilar, tornando os seus elementos conteúdos formadores do subjetivo, este é o papel fundamental da tradição na teoria da linguagem gadameriana.

Charles Dickens (2003, p. 13), exemplifica bem a função da tradição na perspectiva gadameriana quando, ao dizer: “... Quem inventou esta antiga expressão foram os nossos sábios antepassados, e não serei eu quem vai mudá-la, senão, daqui a pouco, tudo estará de perna para o ar”. O autor com esse trecho ilustra a necessidade de um campo semântico comum a determinado meio social que propicie a proximidade necessária para que as pessoas consigam interagir, mostrando como a tradição é fundamental para o processo dialógico, neste sentido a tradição acaba por ser um legado de signos e significados que viabilizam as relações dialógicas (Pinheiro & Meira, 2010).

A função acima explicitada é o que constitui a natureza humana sendo foco de diversos estudos, ver: Gould (1999), Bahktin (2005), Darwin (2002), Pinker (2008), Habermas (1988) e Vigotski (2000). Porquanto não existe essência interna que nos defina ou diferencie o homem de outras espécies em grau qualitativo. Há na verdade a

condição elementar do ser humano em se relacionar com o mundo em meio a relações com o outro, estas sempre indo na direção de se fazer entender através da mediação do outro. (Gadamer, 2004).

Assume-se aqui preconceito não como fator restritivo de um diálogo (Bressolin, 2008; Gadamer, 2004), mas como elemento base para a existência do diálogo, pois só há a apreensão do outro e de mim mesmo, a alteridade, ou seja, é a partir do que se tem em comum mesmo antes que se estabeleça uma relação de contato direta, sendo assim o preconceito é o pilar fundamental das relações constituintes da linguagem.

Gadamer (2002) observa o preconceito não como julgamento, e sim de história de vida pertencente a cada pessoa e que a acompanha em qualquer espaço ou tempo em que esteja, o preconceito na teoria gadameriana diz respeito ao processo de internalização da tradição, sendo este mais uma vantagem desta teoria, ele explicita a dimensão ativa da cognição humana em sua relação com o mundo, pois os preconceitos tendo origem comum na tradição, são constituídos pelo indivíduo, assim eles as bases comuns para a relação dialógica, todavia também são neles que estão os aspectos idiossincráticos. A dimensão dialógica das relações com o mundo se concretizam em meio ao que cada um já era, e se desenvolve em meio ao que cada um pode vir a ser (Grodin, 1999; Lawn, 2007).

A partir da base aqui evidenciada Gadamer (2000) propõe o axioma: “é a partir do diálogo que nós somos” (p. 401). Ainda na mesma direção, coloca que “porque nós somos conduzidos por aquilo que nos é familiar, porque há acordo, é que nós podemos interessarmo-nos pelo outro, receber o que é estranho e, daí, prolongar e enriquecer a nossa experiência do mundo” (p. 43).

Acerca da dinâmica dialógica Gadamer (2000) é taxativo ao afirmar que qualquer interação tem sua gênese em uma pergunta, pois esta, em suas palavras é, “a

estrutura lógica para da abertura” (2000, p. 533). Assim o autor formula que os processos interativos se estabelecem na dinâmica da pergunta e da resposta, Gadamer (2000, 2004, 2007) deixa claro que pergunta na concepção hermenêutica é o momento de abertura para um diálogo, podendo ser a pergunta até uma afirmação, desde que essa afirmação propicie uma resposta, esta ao possibilitar a continuidade do diálogo também se transmuta em pergunta, porquanto cria uma abertura para outra resposta.

Dentro da dinâmica de pergunta e respostas ocorre o que Gadamer (2004; 2000) definiu como sendo a fusão de horizontes. A fusão de horizontes no processo dialógico significa uma modificação dos horizontes dos interlocutores, resultando numa ampliação que permite então que o espaço para o evento ou tema que anteriormente não poderiam ser montados no entendimento de ambos. A diferença inicial em horizontes dos interlocutores permite a identificação do que um pensa que o outro está distorcendo na sua compreensão do evento ou tema. A possibilidade de uma fusão de horizontes, por sua vez, indica que eles têm evoluído e mudado, ou seja, a fusão de horizontes é o que possibilita o crescimento e o aprendizado (Taylor, 2002).

Desta forma Gadamer (2000) se aproxima da perspectiva sócio-histórica de Vigotski (2000) e Leontiev (2004), pois ambas as explicações convergem ao atribuir a interação e ao diálogo um papel basilar na constituição e no desenvolvimento do sujeito. É através dos movimentos de interação que o ser humano tem acesso a cultura nas palavras de Vigotski (2000) e Leontiev (2004) e a tradição nos termos de Gadamer (2000).

Gadamer (2000, p. 327) explica que:

O conceito de horizonte deve aqui ser retido porque ele exprime a elevada amplitude de visão que deve ter quem compreende. Adquirir um horizonte significa aprender

sempre a ver além do que está próximo, demasiado próximo, não para afastar o olhar, mas para melhor ver, num conjunto mais vasto e em proporções mais justas.

A compreensão de diálogo em Gadamer (2000) passa por uma troca entre o sujeito e o outro, que em verdade é uma negociação entre seus horizontes respectivos. O sucesso dessa negociação é a fusão de horizontes com o surgimento de um campo alargado de significado. Com isso o diálogo com a outro é fundamental no processo contínuo de construção do *Self*, uma vez que a compreensão do outro requer a modificação da compreensão de si mesmo.

A concepção dialógica de Gadamer permite que se entenda o processo interacional circunscrito em seu próprio movimento e com isso possibilitando uma análise mais acurada e contextualizada acerca de como ocorrem as interações sociais se constituem.

Esta acepção abre um caminho válido para o entendimento proposto nesta dissertação, porquanto, se a linguagem se dá no diálogo, urge a necessidade de estudos que possibilitem o entendimento mais aprofundado de como determinados ambientes e seus instrumentos podem ser mediadores do diálogo, por conseguinte fatores que influenciam a linguagem (Grodin, 1999; Lawn, 2007).

3.1- Jogos de Linguagem em Gadamer

O termo jogos de linguagem é mormente conhecido através da obra do segundo Wittgenstein, a abordagem que respalda o presente estudo é a do filósofo alemão Hans Georg Gadamer, que apesar de reconhecer grande afinidade entre sua proposição e a proposta por Wittgenstein na obra *Investigações Filosóficas*, cabe a ressalva que o

conceito de jogos de linguagem em Gadamer não é uma derivação e não possuiu como base os pressupostos de Wittgenstein.

O entendimento de jogo é ponto fulcral para Gadamer (2004; 2000). A estrutura do jogo é percebida por ele dentro de um movimento circular da compreensão e da interpretação. O jogo, em Gadamer (2004), não é um fenômeno hermético e coordenado por normas que o controla, o jogo é constituído em um movimento contínuo de vai e vem no qual se prioriza o interpelar-se/entrar no mesmo.

Gadamer reforça a importância do conceito de jogo dentro do seu entendimento de linguagem quando diz: “Já demonstrei em outro lugar que a forma em que se realiza todo diálogo pode ser descrita a partir do conceito de jogo” (2000, p. 06). O diálogo assim é compreendido como uma dinâmica dentro de um jogo.

Para Gadamer (2000), são os jogos de linguagem que nos permitem chegar à compreensão do mundo na qualidade de aprendizes. O comportamento do jogador não deve ser entendido como um comportamento centrado na subjetividade, uma vez que é o próprio jogo que joga, na medida em que inclui em si os jogadores e se converte no verdadeiro *subjectum* do movimento lúdico.

Gadamer (2007) já assevera que pensar em linguagem é pensar para além da subjetividade, com essa afirmação fica evidente a preocupação com o entendimento de que linguagem é um fenômeno primordialmente social e que é constituído por meio das interações sociais, ou seja, com isso o autor evidencia mais o caráter dialógico e intersubjetivo da linguagem.

A análise do jogo ou da linguagem é pensada de forma puramente fenomenológica (Gadamer, 2000; 2004), porquanto o jogo não tem sua gênese na consciência daquele que fala, este é um fenômeno subjetivo. O jogo é uma dinâmica de idas e vindas que não se fixa em algo que o termine, ou seja, nas trocas que permeiam as

relações sociais. Segundo Gadamer (1999) para a compreensão adequada do jogo, devemos entender o significado primitivo da palavra jogo: movimento de múltiplas formas, mas que se renova em constante repetição.

A experiência com mundo inevitavelmente se dá pela linguagem, pois ela como já explicava Vigotski (2000) a linguagem é o instrumento que viabiliza os processos de interação do sujeito com o mundo. A compreensão das coisas e do mundo ordena-se na continuidade da dinâmica dialógica, também afetando a mudança no mundo e nas coisas (Gadamer, 2002).

Na variação das palavras, percebe-se a modificação em costumes e valores, indicando que a linguagem é promotora desse acontecimento exatamente porque não é uma inspiração do pensamento reflexivo e meramente subjetivo, todavia fornece elementos para fundar atitude frente ao mundo, no qual o ser humano está imerso (Gadamer, 2002; 2007).

4- INTERAÇÃO SOCIAL

A interação social é um fenômeno que vem sendo objeto de estudo e debate em um grande número de pesquisas em diferentes áreas. O presente estudo fundamenta-se na vertente sócio-histórica, a qual embasa a compreensão acerca dos elementos que influenciam a interação social em um determinado ambiente social. Vigotski (2003), ao destacar a relevância da interação social no desenvolvimento dos processos psicológicos superiores, possibilita um avanço das pesquisas relacionadas ao papel da interação.

Vigotski (2002; 2003) afirmou que o estudo dos processos psicológicos não pode ocorrer desvinculado das ações e interações historicamente construídas nas quais o indivíduo se constitui. Assim, ele afirma a necessidade de identificar os mecanismos que permitem o desenvolvimento de processos psicológicos no indivíduo por meio da apropriação da experiência social e cultural. Adicionalmente, em Vigotski (2002) a linguagem é concebida enquanto sistema de signos culturalmente organizados que têm papel fundamental na organização das funções psicológicas superiores. A linguagem exerce papel de mediador entre o sujeito e o ambiente, sendo através dela que se estabelecem as interações sociais.

A interação social possui função fundamental, porquanto é através dela que as pessoas compartilham suas experiências e de maneira conjunta acabam por constituir elementos que não pertenciam a nenhum dos indivíduos individualmente antes daquela interação (Pino, 2000; Prestes, 2010; Smolka, 2006). Pode-se que concluir com base nessa acepção de interação social, que esta possibilita ao sujeito constituir-se historicamente e desenvolver as funções superiores da cognição.

Fontana e Cruz (1997, p. 85), corroboram o entendimento acima ao afirmarem que:

A elaboração do mundo tem como intermediário o outro. Por sua mediação, revestida de gestos, atos e palavras, vamos nos integrando à cultura, vamos aprendendo a ser humanos. Pela palavra do outro, por sua presença, pelo seu reconhecimento e encorajamento a cada pequeno evento que indica nossa progressiva humanização, nos reconhecemos. Somos nomeados e nomeamos [...].

Entende-se assim que o sujeito se constitui em decorrência de sua imersão em seu meio social. “O desenvolvimento segue não para a socialização, mas para a individualização de funções sociais (transformação das relações sociais em funções psicológicas [...])” (Vigotski, 2000, p 28-29).

Com a crescente complexidade das interações sociais vivenciadas pelo indivíduo, acontece também a ampliação de sua competência para analisar e se distanciar o que é característico do meio social, buscando assim às maneiras subjetivamente mais apropriadas para agir (Prestes, 2010). É nesta dinâmica que se estabelece a capacidade de tomada de decisão crítica acerca dos seus modos de agir.

A interação social pressupõe reciprocidade entre o indivíduo socialmente constituído e o seu meio social, esse movimento ocorre por meio das ações e significações que são negociadas entre os sujeitos e possibilitam o desenvolvimento do indivíduo. “No ritual das relações sociais cotidianas, a criança aprende a dizer o que quer e a entender o outro pelo gesto” (Fontana & Cruz, 1997, p. 84), aquisição fundamental para o desenvolvimento do ser humano. A interação entre as pessoas exerce uma função basilar na constituição do ser humano, porquanto os modelos

culturais, constituintes das formas de funcionamento psicológico, são internalizados por meio das interações interpessoais (Meira & Lerman; 2009).

A elaboração teórica acerca da internalização é uma dos conceitos mais relevantes da teoria vigotskiana. É com base no processo de internalização que Vigotski explica a dinâmica através da qual as configurações das relações entre pessoas se tornam fundamento da atividade psíquica individual (Vigotski, 2000). Com base no processo de internalização é possível compreender como o ser humano é constituído e constitui o meio (Vigotski, 2000).

Para Vigotski (2000; 2002), as vivências que ocorrem entre pessoas são agregadas ao sujeito e o constituem. Vigotski (2003) em sua teoria acerca do desenvolvimento humano formula que, o ser humano se desenvolve através da aprendizagem, esta ocorre no ambiente social e fundamentalmente pela interação entre sujeitos. Um dos aspectos fundamentais relativos à dinâmica de interação social na teoria de Vigotski é a colaboração, que segundo o autor é um elemento basilar para o processo de aprendizado, por conseguinte do desenvolvimento humano.

Vigotski (2003, p. 118), afirma que:

o aspecto mais essencial de nossa hipótese é a noção de que os processos de desenvolvimento não coincidem com os processos de aprendizado. Ou melhor, o processo de desenvolvimento progride de forma mais lenta e atrás do processo de aprendizado; desta seqüenciação resultam, então, as zonas de desenvolvimento proximal.

Aqui, revela-se o conceito de zona de desenvolvimento proximal, formulado por Vigotski, e significando a distância entre os níveis potencial e real de desenvolvimento.

Tal caminho é trilhado pelo indivíduo com o intermédio da aprendizagem, avançando e tornando-se cada vez mais parte de seu meio social/cultural.

Para o avanço do nível real ao nível potencial do desenvolvimento faz-se necessária a mediação de um outro ser social mais experiente, representante e portador de cultura. É nessa relação que a aprendizagem acontece através da troca de experiência entre indivíduos, para Vigotski (2002) é fundamental que ocorra colaboração entre os indivíduos para que aconteça aprendizagem.

Vygotsky, corroborando o entendimento acima, definindo zona de desenvolvimento proximal como: “(...) a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes” (2002, p. 97). Cabe salientar que mesmo a orientação destacada por Vigotski, se dá em meio ao elemento colaborativo.

Vigotski (2003), ainda afirma que é interagindo de forma colaborativa que as pessoas têm maior possibilidade de aprendizado. Esta concepção evidencia a importância de um entendimento mais aprofundado acerca de como se estabelece formas de interação que propiciem a colaboração entre as pessoas.

5- REDES SOCIAIS

Marteletto (2001, p. 72) conceitua as redes sociais como: “sistemas de nodos e elos; uma estrutura sem fronteiras; uma comunidade não geográfica; um sistema de apoio ou um sistema físico que se pareça com uma árvore ou uma rede”. Podendo assim representar “um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados”.

As redes sociais têm elementos fundamentais em sua constituição que acabam por permear a relação entre os atores que dela fazem parte (Recuero, 2006). Adicionalmente, as redes sociais têm uma estreita relação com os processos de desenvolvimento pessoal, pois se fazem refletir em diversos aspectos da interação social (Macambira, 2008; Hatala, 2006).

Para o entendimento adequado de uma Rede Social, faz-se necessário explicar seus três componentes básicos:

1- Nós: São os vértices da rede social e podem representar participantes, falas ou até um conjunto de participantes da rede social. Como pode ser visualizado na figura 03;

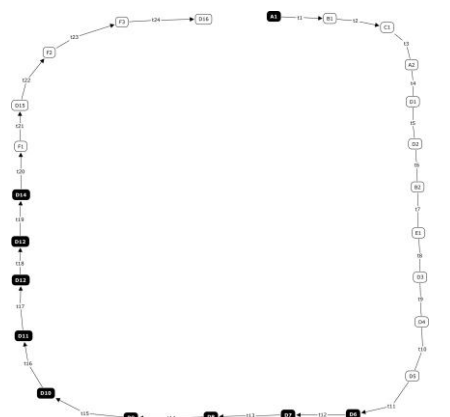


Figura 01

2- Links: São as ligações/conexões estabelecidas entre os nós de uma rede social, como demonstrado na figura 04;

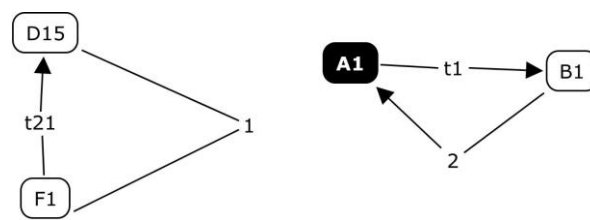


Figura 02

3- Grafos: demonstração cartográfica dos relacionamentos interpessoais de um determinado contexto, as pessoas/falas são representadas por nós que formam uma descrição geométrica dos links estabelecidos pelos nós (ver figura 05).

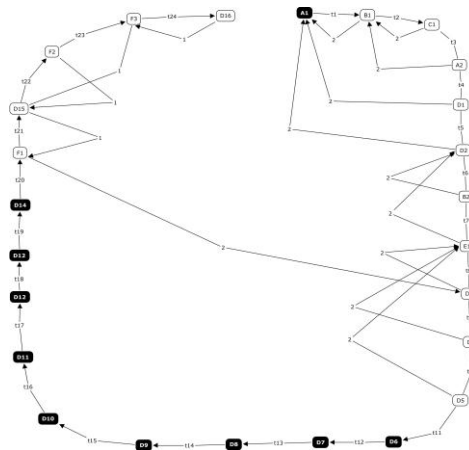


Figura 03

Historicamente, existem duas vertentes principais no que diz respeito aos estudos das redes sociais: A sociologia estrutural e a teoria da escolha racional (Macambira, 2009; Recuero, 2006). A primeira perspectiva enfoca de maneira mais detalhada a estrutura da rede como elemento de análise, a segunda abordagem analisa com maior ênfase a intencionalidade das escolhas realizadas pelos elementos das redes. É interessante ressaltar que nenhuma das perspectivas exclui a outra.

A configuração de determinada rede social permite a visualização dos processos de interação, a posição de cada sujeito dentro da rede, bem como informações acerca

dos processos internacionais (Primo, 2009; 2007; Recuero, 2006). A partir de uma revisão da literatura (Ver: Lago, 2005; Melo, 2007; Rossoni, 2006; Borgati et. al., 2009; Cross & Thomas, 2009; Macambira, 2008; Melo, 2007; Nascimento & Beuren, 2011; Primo, 2007; Thelwall, 2008), acerca da análise de redes sociais, constata-se que os conceitos de extensão, densidade, centralidade e função dos nós se apresentam como fundamentais para a compreensão da estrutura da rede social (Quadro 01):

Conceito	Definição
Extensão	Refere-se ao tamanho, que é aferido pela quantidade de ligações existentes entre os atores de uma determinada rede e a heterogeneidade dos participantes da rede (Melo, 2007).
Densidade	Retrata a potencialidade da rede em termos de fluxo de informações, ou seja, quanto maior a densidade, mais intensa é a troca de informações na referida rede e vice-versa. Que pode ser medida pela relação entre o número de ligações existentes pelo número de ligações possíveis em uma determinada rede. (Cross & Thomas, 2009)
Centralidade	Identifica e localiza os atores mais responsáveis pela dinamização das mesmas, ou seja, possibilita visualizar os nós mais centrais, aqueles que estabelecem mais <i>links</i> e os nós mais isolados da rede, estes estabelecem menos conexões no interior da rede (Macambira, 2008).
	Diz respeito ao papel desempenhado por cada participante no interior de uma rede, podendo ser identificado com base nos padrões de ação dos participantes da rede. Dentro das possíveis

Função	funções duas se destacam: 1- O <i>Hub</i> que é um nó com uma grande quantidade de relacionamentos, ou seja, são os nós mais visíveis e capazes de atrair conexões de outros nós, dá se o nome de hubs ou conectores; 2- Ponte é o termo utilizado para designar o nó que liga duas ou mais redes, sendo assim mais capaz de trazer inovação para dentro de uma rede social.
--------	--

Quadro 01

O presente estudo parte de um modelo que percebe as redes sociais dentro de uma concepção dinâmica, ou seja, como uma estrutura em movimento e não como estrutura estática (Recuero, 2009; Primo, 2007; 2006; Melo, 2007). Para tanto, buscou-se como base o modelo de análise de redes sociais proposto por Melo (2007), este entende de maneira mais aprofundada os processos semióticos que permeiam as redes. O referido modelo compreende que as redes sociais se constituem em meio a um compartilhamento de significados, o modelo será explicitado com maior detalhe no tópico acerca do método.

Um elemento que possibilitou maior amplitude e relevância às redes sociais foi o crescimento da internet, que segundo Marchuschi (2005, p. 10): “incentiva ações novas que permitem profundas mudanças sociais, de um lado, e o surgimento de novos modos de operação cognitiva, de outro lado.”. A internet e sua rápida expansão trouxeram claras e aceleradas transformações em diversos âmbitos da vida humana, umas das conseqüências foi aumento exponencial no uso de redes sociais na última década, como demonstram os infográficos ilustrados nas figuras 01 e 02.

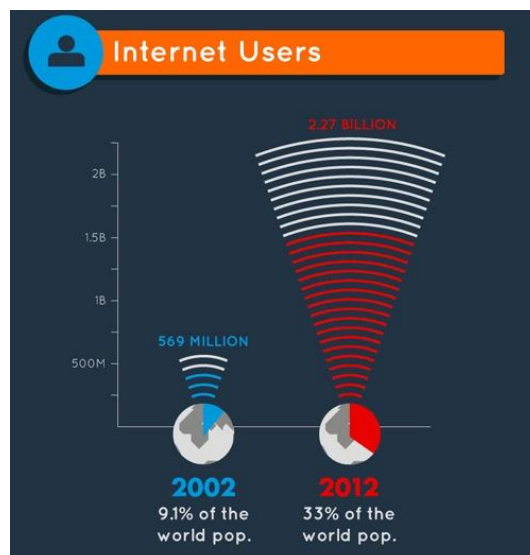


Figura 04

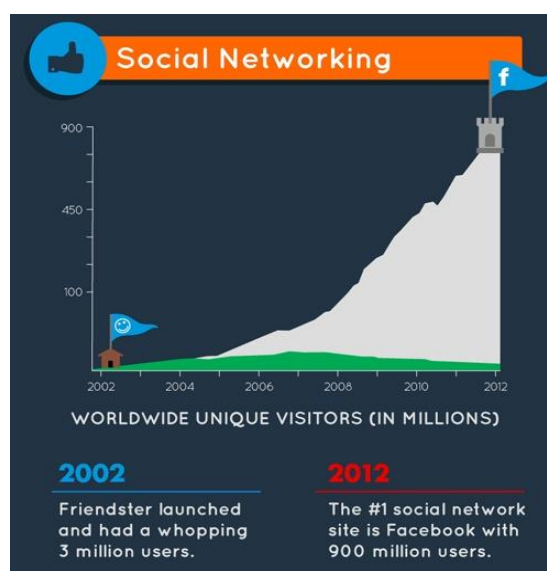


Figura 05

A figura 01 mostra que o número de usuários da internet aumentou em quase quatro vezes nos últimos 10 anos, a figura 02 revela que no ano de 2002 a rede social com maior número de usuários na internet possuía três milhões de pessoas, já em 2012 o Facebook possui 900 milhões de pessoas conectadas. Esses números refletem o crescimento das redes sociais e a necessidade de mais estudos para uma compreensão desse novo contexto interacional que se torna cada vez mais presente na sociedade contemporânea. Neste sentido Recuero (2008, p. 09) define: “Redes sociais online são

grupos de atores que se constituem através da interação mediada pelo computador. Essas interações são capazes de estabelecer novas formas sociais de grupos e comunidades”.

O entendimento acima encontra respaldo em Vigotsky (2002) ao asseverar que a interação social mediada pela colaboração entre as pessoas tem papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e na construção e desenvolvimento da linguagem. A emergência e a formatação das redes sociais podem afetar qualitativamente e quantitativamente os processos de interação social em diversos contextos (Meira & Meira, 2004).

5.1- Redes Sociais Gamificadas

De acordo com Boyd e Ellison (2007) rede social em ambiente virtual deve ser compreendida como:

rede social como serviços baseados na web que permitem aos indivíduos: 1) construir um perfil público ou semipúblico dentro de um sistema limitado; 2) articular uma lista de outros usuários com quem esses usuários dividem uma conexão; e 3) ver suas listas de conexões e aquelas feitas por outros no sistema. A natureza e a nomenclatura dessas conexões podem variar de site para site.

McGonigal (2011) em seu estudo evidencia que jogadores investem 03 bilhões de horas em média a cada semana em jogos online. A pesquisa indica que uma pessoa nos Estados Unidos, que tenha a idade de 21 anos e que afirme gostar de jogar, passa

em média 10.000 horas jogando, o que corresponde aproximadamente ao mesmo tempo em que essas pessoas deveriam passar no ensino médio.

Reis (2011, p. 14) expõe que:

A ocorrência de jogos em redes sociais virtuais pode ser entendida como um fenômeno que reflete valores e características presentes no atual estágio da sociedade, como a mobilidade da rede, a liquefação das estruturas que funcionavam de forma a delimitar as fronteiras entre o virtual e o atual, o público e o privado, a vida cotidiana e o círculo mágico do jogo. Hoje, eles continuam a desempenhar um papel fundamental na formação dos indivíduos e das sociedades, através da comunicação e do intercâmbio de formas simbólicas, inerente ao processo interativo humano.

Segundo Alves (2011) os dados no Brasil, mostram que 46 milhões de jogadores são denominados *gamers* e passam aproximadamente 64 milhões de horas por dia em participando de alguma atividade referente a jogos online. Segundo a autora os jovens brasileiros interagem mais tempo em contextos permeados pelos jogos eletrônicos do que com os espaços escolares. Estes ambientes acabam por propiciar a apreensão de um grande número de conteúdos (Alves, 2011; McGonigal, 2011).

Com base no exposto acima, é importante para este estudo estabelecer um entendimento sobre as redes sociais gamificadas no que diz respeito à utilização de jogos na rede social. Para tanto, pretende-se investigar as características dos processos interacionais permeados pela mecânica clássica dos jogos comerciais (Alexandre &

Peres, 2011; Meira, Neves & Ramalho, 2009; Souza & Cunha, 2011; Zichermann & Linder, 2010).

McGonigal (2011) ressalta que promover o engajamento das pessoas em contextos cotidianos permeados com lógica de jogos, acaba por possibilitar uma aprendizagem com maior eficiência. Com base nas observações de McGonigal (2011) e Alexandre e Peres (2011) entende-se que as redes sociais gamificadas são espaços privilegiados para uma aprendizagem significativa, possibilitando a utilização dos jogos em sua plenitude dentro do processo educacional.

As redes sociais gamificadas são um fenômeno recente na sociedade (Pellanda, 2011), constituindo um novo espaço para as interações sociais, segundo Marcuchi (2005) estes novos espaços fomentam novas formas de interação e de processos cognitivos, neste sentido é fundamental buscar uma compreensão mais aprofundada das características e especificidades dos processos interacionais que ocorrem no contexto de uma rede social gamificada.

6- OJE

Um exemplo de redes social gamificado é a Olimpíada de Jogos Digitais Educacionais (OjE). A OjE constitui um ambiente gamificado que permite aos seus participantes o desenvolvimento de aspectos motivacionais para aprender, bem como a emergência de uma postura dialógica. Estes aspectos favorecem interações colaborativas que visam um melhor desempenho dentro do jogo (Alexandre & Peres, 2011; Meira, Neves & Ramalho, 2009).

Na OjE se usa a lógica dos jogos digitais comuns aliados a temáticas escolares, com a finalidade de conjugar os pressupostos dos jogos típicos de uma lan house com os conteúdos escolares, ou seja, mantendo a capacidade imersiva dos jogos e possibilitando o contato do aluno com os assuntos escolares em um ambiente motivador.

Um dos objetivos principais da OjE é possibilitar o aumento do envolvimento dos usuários através do uso da gamificação. Para tanto, seus jogos são potencialmente atraentes para os alunos, pois apresentam situações novas e de caráter imersivo. Com este mesmo fim, a OjE utiliza também uma narrativa que propicia aos participantes de um ambiente gamificado se sentirem engajados nos desafios e no estabelecimento de interação com os demais usuários (Pavlus, 2010).

O projeto da OjE é uma proposta com formato inovador e criada experimentalmente em 2008, que entrou em funcionamento em 2009, quando participaram mais de 18 mil alunos da cidade de Recife/PE. Seu objetivo primordial é a elaboração de um ambiente facilitador para o aprendizado, baseado em elementos lúdicos e nas novas tecnologias, tentando mesclar elementos de uma *Lan-House* e da escola (Meira, Neves & Ramalho, 2009).

A OjE tem como objetivo manter os alunos continuamente jogando, como forma de estabelecer a construção de uma rede social de um formato mais inclusivo. O projeto

faz uso da dinâmica clássica dos jogos, não só para o estabelecimento de um ambiente competitivo, mas estimula também a colaboração e diálogos entre os participantes (alunos e professores), na medida em que o alcance de bons resultados na competição depende destas interações. Dito de outro modo, a OjE não visa premiar o campeão, mas sim promover engajamento e interação sempre pautado no lúdico (Meira, Neves & Ramalho, 2009) .

A OjE em sua estrutura oferece três tipos de desafios: 1-Mini-Jogos que visam relacionar a lógica de jogos de grande popularidade com conteúdos e temas escolares, sempre sendo apresentado como situações-problema; 2- Enigmas que são questões de assuntos escolares e funcionam como fases dos Mini-Jogos; 3- Jogos de Realidade Alternativa que compõem mistérios podem ter como base tanto a vida cotidiana do participante, como sua realidade virtual (Meira, Neves & Ramalho, 2009).

Meira, Neves e Ramalho (2009, p.156) explicitam que os principais objetivos no que tange aos processos de aprendizagem são:

- Educandos: Os alunos serão diretamente beneficiados através do acesso a um conjunto de ferramentas tecnológicas com grande potencial didático e motivacional. Mais comprometidos com a própria aprendizagem e munidos de um ambiente de estudos inovador, os alunos da rede pública podem alcançar resultados crescentes em exames como o SAEB e o ENEM, mesmo não sendo este o objetivo central do projeto.
- Professores: Com alunos engajados num ambiente informatizado de grande apelo motivacional e didático, os

professores poderão montar uma rede tão sofisticada quanto se deseje de situações de aprendizagem conectadas aos objetivos dos jogos, aumentando consideravelmente seu potencial de ensino.

Os objetivos acima explicitados evidenciam a ênfase da OjE em buscar fornecer aos seus participantes, sejam eles alunos ou professores, um ambiente que privilegie a educação como processo dinâmico e que necessita de instrumentos e didáticas que acompanhem esse dinamismo.

6.1 Bases Psicológicas da OjE

A OjE, de acordo com Alexandre e Peres (2011), se ancora na Teoria da Atividade de Leontiev como pressuposto para criar e compreender as formas e os processos de interação e aprendizagem. Leontiev (2004) enfatiza que toda atividade humana é mediada por ferramentas e que são estas que possibilitam o contato do sujeito com o mundo. As ferramentas são criadas e transformadas durante o desenvolvimento da atividade em si, este aspecto evidencia o caráter dinâmico na construção das relações do sujeito com o seu contexto social. O uso da ferramenta influencia a natureza do comportamento externo e também o funcionamento mental dos indivíduos, os componentes da atividade não são fixos, mas podem ser alterados dinamicamente conforme as condições mudam.

O cerne da abordagem de Leontiev (2004) é a sua ideia de que o sujeito se constitui e se origina em processos reais de atividade humana e se desenvolve dentro de transformações de suas estruturas. Nas palavras de Leontiev (2004, p. 171): “o ser humano não tem história, nem lógica de funcionamento e nem desenvolvimento, além

da história e da lógica de funcionamento e desenvolvimento da atividade prática humana intencional”.

Segundo Leontiev (1978), a aprendizagem possui um papel basilar no desenvolvimento humano, porquanto é a ação de assimilação da experiência construída histórica e socialmente. Esta assimilação possibilita ao sujeito a apreensão das competências distintivas do ser humano, é ainda só por meio da aprendizagem que é possível a concepção de novas capacidades e o desenvolvimento das funções psíquicas.

Leontiev (2004) explicita que dentro de sua abordagem a análise deve ser direcionada a atividade dirigida a um objeto, dando-lhe uma direção específica. Melo e Meira (2003, p. 151) assim explicam essa proposição: “Para atingir seu fim, como sujeito coletivo, o indivíduo precisa executar suas ações. Para que obtenham sucesso na realização de sua atividades, os indivíduos precisam ter pressuposições e expectativas comuns em relação ao motivo desta atividade.”

Leontiev (2004) explica que a atividade de cada sujeito é sempre impulsionada por motivos socialmente produzidos por humanos em práticas colaborativas. Qualquer atividade individual tem em sua gênese marcas que refletem essas práticas colaborativas, nunca se tornando completamente isolados dos processos sociais que deram origem a ele. Na teoria da atividade o aprendizado ocorre em meio à atividade, pois é na realização da atividade que o sujeito interage com o mundo ao seu redor.

Com base no exposto e como pontuam Alexandre e Peres (2011) à concepção de Leontiev dá uma base segura para os pressupostos da OjE. Pois, dentro da rede social, a finalidade não é passar conteúdo, mas sim motivar os estudantes a realizarem atividades, estas sim permeadas de conteúdos específicos, mas que são assessórios para a realização da atividade e não seu objetivo. Acredita-se que a gamificação torne o

ambiente virtual da OjE um contexto privilegiado para construção de práticas colaborativas e com sujeitos engajados em atividades coletivas.

7- METODOLOGIA

A pesquisa aqui apresentada se insere no âmbito da pesquisa qualitativa, que de acordo com Flick (2009) é a forma mais adequada para a compreensão das relações sociais, porquanto a pesquisa qualitativa possibilita um acompanhamento mais acurado das transformações e multiplicidades dos contextos sociais que emergem de maneira cada vez mais rápida na contemporaneidade.

Acredita-se que a abordagem qualitativa permite uma observação mais aprofundada dos fenômenos psicológicos que compõem os objetos de estudo da pesquisa. Dezin e Lincoln (2006) observam que a pesquisa qualitativa possibilita a construção do conhecimento como produto social e não como fruto de uma observação isolada do pesquisador.

Dentro da compreensão do papel do pesquisador e do método Gadamer (1995, p. 34) explica que:

Méthodos, no sentido antigo, significa sempre a totalidade do estudo de um campo de questões e de problemas. Neste sentido, o método já não é um instrumento para objetivar e definir algo, senão que é para participar das coisas de que nos ocupamos. Este significado de “método” pressupõe que nos encontramos já dentro do jogo e não em um ponto de vista neutro.

Gadamer propõe assim um entendimento de que o método deve propiciar uma visão ampla do fenômeno estudado, mas não um afastamento em busca de neutralidade ou de objetividade no sentido positivista do termo. Ainda com base em Dezin e Lincoln (2006) e Flick (2009) o pesquisador é um agente na construção dos dados, não ficando

restrito ao papel de coletor de dados, os autores expõem que é papel fundamental do pesquisador uma atitude crítica e interpretativa diante do fenômeno a ser investigado, bem como diante de suas próprias observações e condutas. Essa concepção de conhecimento tem raízes e apresenta grande proximidade com a perspectiva hermenêutica gadameriana que fundamenta a compreensão de linguagem do estudo e será base dos procedimentos de analíticos.

A análise hermenêutica aqui adotada segue a linha proposta por Gadamer (2000; 2004; 2002). Gadamer (2000) afirma que a análise hermenêutica segue à dialética estabelecida pela dinâmica da pergunta e da resposta. Segundo este autor, para entender os diálogos que acontecem por meio das interações em um determinado contexto, o pesquisador deve se autocompreender e se inquietar promovendo, a partir de suas perguntas, uma trilha para a construção de significados. Através desta ação, o pesquisador constrói a realidade de forma ativa, opondo-se a concepções que definem os fenômenos analisados como objetos pertencentes a uma realidade prévia que é apenas descoberta pelo pesquisador (Araújo, 2008).

A hermenêutica para Gadamer (2000) é antes de tudo a forma de compreender e/ou acessar o mundo sempre em meio aos processos de interpretação/compreensão. A proposta hermenêutica serviu de arcabouço na elaboração de diversos procedimentos metodológicos circunscritos na perspectiva qualitativa. Uma das mais difundidas e utilizadas é análise de conteúdo proposta por Bardin (1977).

Bardin (1977, p. 38) define análise de conteúdo como: “um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens.” O objetivo central da análise de conteúdo é a compreensão inferencial dos aspectos que concernem à produção do conteúdo semiótico das mensagens.

Bardin (1977, p. 09) afirma que a análise de conteúdo é “uma hermenêutica controlada”. Este autor elabora um procedimento metodológico que possibilita uma visão sistemática dos dados, em detrimento a um entendimento mais aprofundado por meio de uma “hermenêutica descontrolada”. Todavia Bardin (1977) assevera que a busca pelo rigor e pela sistematização de sua proposta não podem estar dissociadas do aspecto inferencial e interpretativo da hermenêutica.

Apresenta-se assim uma interessante complementaridade entre a análise hermenêutica e de conteúdo, a qual estabelece a possibilidade de apreciação dos fenômenos estudados em diferentes níveis de profundidade e abrangência. Esta análise propicia uma base consistente para entender as transformações acarretadas pelos avanços tecnológicos em nossa sociedade, abrindo um novo campo a ser explorado nos estudos da cognição.

7.1 Método

7.1.1 Delineamento de Pesquisa

A figura 06 abaixo apresenta uma ilustração com o objetivo de representar o delineamento utilizado para investigação do fenômeno abordado nesta dissertação. Este diagrama possibilita uma visualização o trajeto de pesquisa que foi percorrido no intuito de alcançar os objetivos estabelecidos da pesquisa.

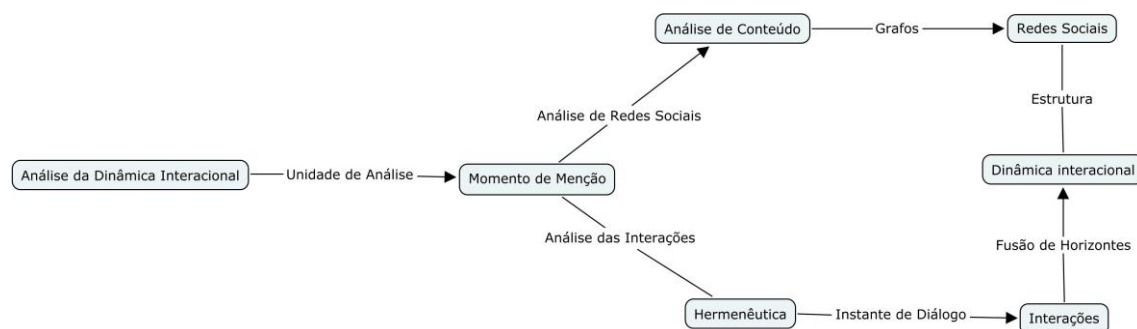


Figura 06

Com o intuito de investigar as dinâmicas interacionais no ambiente da OjE de maneira mais abrangente e adequada possível, fez-se necessário recorrer a dois níveis de análise, a análise de rede social e a análise das interações. A análise de rede social será realizada com base no método de análise de conteúdo, dentro do modelo Melo (2007), que será explicitada no tópico acerca de procedimentos. A partir da análise de conteúdo foi investigado o momento de menção, o qual possibilitou a análise do modo como se distribuem as interações com a finalidade de construir uma compreensão da estrutura de rede social.

No segundo nível de análise, foi enfatizada a interação propriamente dita, neste momento da investigação se fez uso da análise hermenêutica. Os pressupostos hermenêuticos possibilitam identificar a dinâmica de pergunta/resposta, que segundo Gadamer é a forma na qual se estabelece o diálogo. Essa identificação permitiu compreender de maneira adequada a emergência da fusão dos horizontes e dos movimentos interacionais que surgem no ambiente da OjE.

Acredita-se que com a visualização da estrutura da rede social e de seu padrão, juntamente com uma compreensão do movimento das interações, pôde-se chegar a uma apreensão adequada das dinâmicas interacionais dentro da rede social da OjE.

7.1.2 CONTEXTO DE PESQUISA

A OJE é uma rede social com uma grande multiplicidade de jogos digitais e atividades com o intuito de desafiar os jogadores (alunos) durante todo o processo de imersão no ambiente gamificado e isso ocorre no transcorrer das dinâmicas de RPG que visam destacar e trabalhar as habilidades cognitivas e colaborativas, com base também em uma narrativa que aproxime e aproprie o aluno do ambiente da OjE.

Para a presente pesquisa foram observados os processos de interação dentro do mural da rede social. No ambiente da OjE, o mural é um local onde os participantes interagem. Nele, os alunos estabelecem laços de equipe, buscam tirar dúvidas com participantes de outras equipes e tentam estabelecer vínculo de amizade.

No presente estudo os participantes foram usuários da OjE no ano de 2011. Os dados analisados foram provenientes de três momentos de interação contínua ocorridos no ambiente do mural. Analisou-se quatro conversações que ocorreram em diferentes momentos do ano de 2011. As trocas de mensagens que fizeram parte da análise do estudo são sempre iniciadas a partir da primeira mensagem escrita em um mural.

Considera-se aqui a existência do mural do usuário como uma forma de interação, mesmo que não direcionada nem escrita. Porquanto, assume-se a perspectiva defendida por Recuero (2009), segundo a qual se considera iniciada a conversação a partir do momento em que alguma postagem é colocada no mural, podendo ser do próprio usuário a quem pertence o perfil do mural ou não.

7.1.3 PROCEDIMENTOS E UNIDADES DE ANÁLISE

A definição de uma unidade análise é um aspecto fundamental dentro de uma pesquisa. Com o intuito de compreender a dinâmica interacional entre os alunos participantes da OjE, a presente investigação fará uso de níveis de análise para compreender de forma mais aprofundada a unidade de análise e do fenômeno aqui investigado, como já ilustrado no delineamento de pesquisa. Foi primeiramente realizada uma análise da Rede Social, e com isso, ter uma compreensão mais clara da estrutura social onde ocorrem as interações. O segundo nível de análise visou apreender de forma mais acurada as interações sociais que se estabelecem na OJE.

A unidade de análise utilizada nesta pesquisa foi criada por Melo (2007), com o intuito de construir um modelo para estudos de rede sociais. Melo (2007, p. 58) propõe como unidade análise adequada o momento de menção, definindo como: “todos aqueles pontos em uma mensagem em que possa ser percebida uma interação entre dois ou mais usuários”.

Com a proposição do modelo acima, Melo (2007), estabelece como nós da rede social as falas de cada participante. A partir destes nós, serão estabelecidos os *links* e serão construídos os grafos, fundamentados nos aspectos semióticos que permeiam toda a rede. Esta concepção acaba por superar uma visão estática da estrutura da interação, abordando, a partir da análise de conteúdo, a dimensão dinâmica dos signos e significados construídos na rede.

Análise da Rede Social

Neste primeiro momento de análise, foi realizado um mapeamento da estrutura que emerge nas redes, com base na construção dos grafos. Estes são definidos como uma representação gráfica das relações que emergem no interior de uma rede social. Para tanto, será adotado o modelo de análise de redes sócias elaborado Melo (2007), com o intuito de identificar os padrões de interação estabelecidos nas redes sociais. Foi feita uma análise de conteúdo para identificar os momentos de menção, que serão a base para a elaboração dos grafos, com o intuito de visualizar as redes sociais que emergem no ambiente da OjE. Cada ponto identificado como momento de menção constiu um *link* do grafo.

Ainda com base na análise de conteúdo dos momentos de menção, foram utilizadas três categorias previamente estabelecidas no estudo de Melo (2007), podendo o momento de menção ser explícito, implícito ou independente. O primeiro caso,

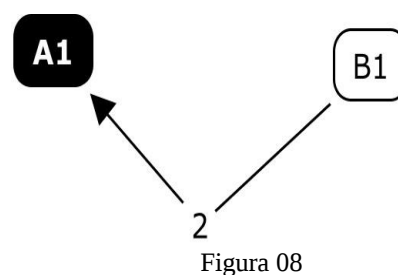
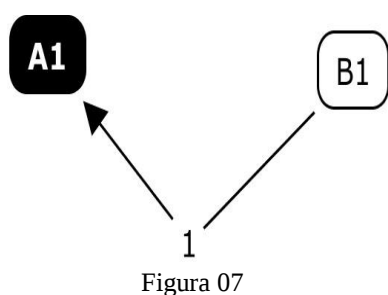
explícito, diz respeito à menção onde há identificado o nome do usuário para quem ela se destina. No segundo caso, implícito, não há o nome do usuário de modo explícito, entretanto, ele pode ser identificado através de alguma referência feita à mensagem do usuário anterior, para quem a menção se destina. Por último, a menção independente, é aquela na qual não há menção a pessoas ou conteúdos que fazem parte da rede.

Inicialmente a escolha das conversações seria realizada obedecendo ao critério formulado por Melo (2007). Este estabelece para serem analisados os eventos nos quais ocorram pelo menos 25 mensagens trocadas, onde houver mais de 25 mensagens trocadas somente as 25 primeiras seriam analisadas. Entretanto, em consulta ao banco de dados da OjE, verificou-se que, para a investigação que se empreendeu, este critério se mostrou inadequado. Pois, é incomum que esta quantidade de mensagens sejam trocadas no ambiente da OjE, sendo mais frequentes conversações entre 7 até 16 falas. Adicionalmente, como o presente estudo adotou também uma segunda vertente de análise, aprofundando a investigação dos dados semióticos. Estabelece-se também que seriam analisados os momentos nos quais haja pelo menos sete trocas de mensagem, com intuito de garantir que haja material semiótico suficiente para a análise. Dessa forma, foi mantido o propósito inicial de investigar a dinâmica estrutural da rede com base no conteúdo semiótico das falas emergidas nas conversações dentro da OjE.

Faz-se necessário uma explicação acerca das legendas que foram utilizadas na análise dos resultados. Os sujeitos serão representados nos grafos com letras maiúsculas, assim, o primeiro sujeito a produzir uma mensagem será denominado A, o segundo B, o terceiro C e assim consecutivamente. Cada nó do grafo representa a fala de um sujeito, por isto, os nós apresentarão a seguinte legenda ‘A1’ para a primeira fala do sujeito ‘A’, ‘A2’ para a segunda fala do sujeito ‘A’ e assim sucessivamente. Quando a fala apresentar uma menção explícita ou implícita, ela será representada da seguinte

forma: **B1**, por uma letra, representando o sujeito enunciator da fala, e um número, indicando a posição desta fala na sequência de mensagens produzidas por este sujeito, ambas representadas sobre um fundo branco. As mensagens classificadas como uma menção independente, serão ilustradas da seguinte forma: **A1**, se mantém a representação do sujeito e da fala, mas agora em um fundo preto e no tocante a classificação menção independente será representada pelo número 3.

Os momentos de menção serão classificados como explícitos são representado pelo número 1 e as menções implícitas pelo número 2 como ilustram respectivamente os exemplos abaixo com as figuras 07 e 08:



Os grafos apresentarão entre cada nó um espaço denominado de “t” e numerado ao longo da representação gráfica, este espaço é uma representação do intervalo de tempo entre as falas de cada nó, ressalte-se que o tempo entre as falas não será objeto de análise.

Análise das Interações

O modelo de Melo (2007) tenta apreender os aspectos dinâmicos das redes sociais, percebendo a estrutura da rede a partir de uma análise semiótica. Todavia, mesmo com esse avanço, ainda não há no modelo uma forma de apreender ou compreender as interações de uma maneira mais aprofundada. Nesse sentido buscou-se

aqui, contribuir com a proposição de uma forma de análise mais aprofundada das interações que emergem no interior de uma rede social.

Apoiando-se na perspectiva hermenêutica de Gadamer (2000), serão abordados os momentos de menção com a finalidade de identificar a dinâmica da pergunta e da resposta que caracteriza os processos dialógicos. Na segunda etapa analítica da pesquisa, assumiu-se uma abordagem interpretativa, que aqui se denominou de instante de diálogo (ID). Cabe explicitar que o termo instante não foi uma escolha casual, mas sim intencional, pois os processos dialógicos são por demais amplos e complexos para ser apreendido de maneira total. Sendo assim o termo instante tenta refletir o aspecto transitório do recorte estabelecido para esse estudo.

ID foi definido com base em uma concepção hermenêutica de linguagem, na qual se analisa a troca de falas e o sentido construído para a relação no interior dessa troca dentro do processo interativo. Ou seja, não há um isolamento das falas dos participantes com o intuito de buscar sentido separadamente, mas sim uma compreensão do processo de interação em seu movimento natural, na qual sentido é construído conjuntamente.

Dessa forma, objetivou-se ir além de um entendimento estrutural das interações que ocorrem na OjE. A análise de cada ID acontecerá da seguinte maneira: cada ID envolve a fala 1 (F1) que é sempre uma pergunta, pois dá abertura ao processo dialógico, que gera a fala 2 (F2). F1 não necessariamente é direcionada (implícita ou explicitamente) ao autor da F2, entretanto esta segunda fala forma um contínuo com a primeira respondendo a ela. A partir desta concepção de análise, acredita-se ser possível empreender investigação mais aprofundada das características dos processos de interação estabelecidos na OjE. É importante destacar que F2 pode, pelo caráter

dinâmico do diálogo, tornar-se um novo F1, pois dá abertura a outra fala em resposta, outra F2, em uma continuidade deste processo iterativo.

A representação matemática de um instante de diálogo não é representada por $F1 + F2 = ID$, pois assim não estaria representado o componente essencial da dinâmica do processo dialógico gadameriano que é a fusão de horizontes. O ID possibilita a análise do horizonte compartilhado e construído de maneira conjunta dentro das dinâmicas de interação, dessa forma a representação matemática mais adequada seria $F1 \cup F2 \rightarrow ID$. Pois, se compreende que, em um processo dialógico, a interação deve ser visualizada como um contínuo, no qual a dinâmica da pergunta e resposta constrói um significado próprio que resulta no instante de diálogo.

Nas palavras de Gadamer (2000, p. 359): “Porque a dialética da pergunta e da resposta que nós detectamos, faz a relação da compreensão aparecer como relação recíproca do gênero de uma conversação”. Na análise hermenêutica, segundo Gadamer (2000), a interpretação não se faz pela elaboração de afirmações, o interpretar acontece no momento da pergunta, pois assim busca-se compreender os fenômenos humanos em movimento.

A utilização do ID possibilitou compreender as características das interações sociais que emergem na rede social da OjE. Acredita-se que o modelo de análise hermenêutico possibilita empreender um entendimento mais adequado acerca da complexidade inerente aos processos de interação, permitindo o acesso ao conteúdo semiótico de maneira mais aprofundada, respeitando os pressupostos de uma análise qualitativa como defendida por Minayo (2008; 2009).

A análise hermenêutica proposta por Gadamer (2000, 2004), parte do princípio de que o todo e suas partes estão imbricados e não podem ser apartados. Compreende, assim, o momento de menção como parte de um todo que é o processo interacional,

sendo assim a hermenêutica possibilita uma compreensão mais amplificada das interações que emergem no ambiente da OjE.

A pesquisa realizada para esta dissertação elaborou as categorias de ID com base nos conteúdos semióticos. Ou seja, em consonância com a perspectiva hermenêutica, o presente estudo trabalhou com categorias criadas *a posteriori* a partir da análise do material semiótico que foi estudado. Assim, foi preservada a proposição fundamental segundo a qual a análise das interações deve ocorrer a partir de uma visão dinâmica e contextual.

As categorias de análise do ID que emergiram dos conteúdos semióticos analisados foram:

- Competição: momento que se caracteriza pelo desafio entre os participantes na OjE.
- Colaboração: momento caracterizado pelo auxílio e ajuda entre os participantes.
- Laços Sociais: momento que se evidencia pela composição de vínculos sociais entre os participantes.
- Diversão: momentos que expressam em sua dinâmica alegria e satisfação.
- Elogio: momento no qual acontece o reconhecimento entre os participantes.
- Estratégia: momento em que se caracteriza pelo foco em estratégias para obter um melhor desempenho dos participantes da OjE.
- Mecânica: momentos que evidenciam as características e funcionamento do jogo e de seus componentes.

8 – RESULTADOS

8.1 Análises Das Rede Sociais

A seguir serão apresentados os resultados obtidos a partir na análise das redes sociais com base no modelo de Melo (2007). Será apresentada a análise de cada mural e em seguida uma análise dos padrões observados nas redes que se estabeleceram.

8.1.1 MURAL DO USUÁRIO 37

Dados do Evento

Início: 03/10/2011 às 14:15 min. Término: 06/10/2011 às 22:33 min.

Mensagens	Usuários
5	37
1	24, 32, 159, 103
Média: 1,2 mensagens/usuário – Total de 06 mensagens e 05 usuários	

Tipos de Menções: 0 Menções Tipo 1, 10 Menções Tipo 2, 02 Menções Tipo 3

Análise

Em relação à extensão a rede promovida é considerada pequena, tendo ao todo nove nós, o grafo (Figura 09) também permite identificar uma grande heterogeneidade em termos de participação sendo o usuário 37 (sujeito A) bem mais ativo que os demais enviando cinco mensagens, todos os demais participantes enviaram apenas uma mensagem. Neste evento a frequência nas trocas de mensagens é constante, sem alterações relevantes.

Com base na análise de conteúdo os nós A2 e C1 apresentam maior centralidade, recebendo três mensagens cada um, interessante notar que ambos os nós em suas mensagens abordam o mesmo tema, eles reclamam da dificuldade em encontrar garotas na rede social, o que demonstra um apelo dessa temática dentro da rede. Abaixo as duas mensagens:

A2: Ain , eu queria achar as meninas KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK

C1: KKKKKKKKKK' nem pra ter foto nisso num tem' ¬¬

O único nó que não recebeu nenhuma mensagem direcionada foi o mural, tendo sido o mural utilizado pelo próprio usuário 37 para externar sua queixa, o usuário passa ter mensagens direcionadas a ele a partir do A2. Esse nó apresentou além de grande atividade uma elevada influência na rede tendo em vista que todas as outras mensagens que vieram a seguir foram motivadas pelo exposto em A2.

A análise de conteúdo também permitiu observar que além das reclamações, que foi o conteúdo mais recorrente, os nós D1 (usuário 159) e E1 (103), buscaram respectivamente oferecer uma alternativa para o problema explicitado por A2 e C1 em encontra garotas e explicar quais os motivos de não haver fotos nos perfis. O evento se encerra com o nó A5 explicitando contentamento com a explicação dada por E1.

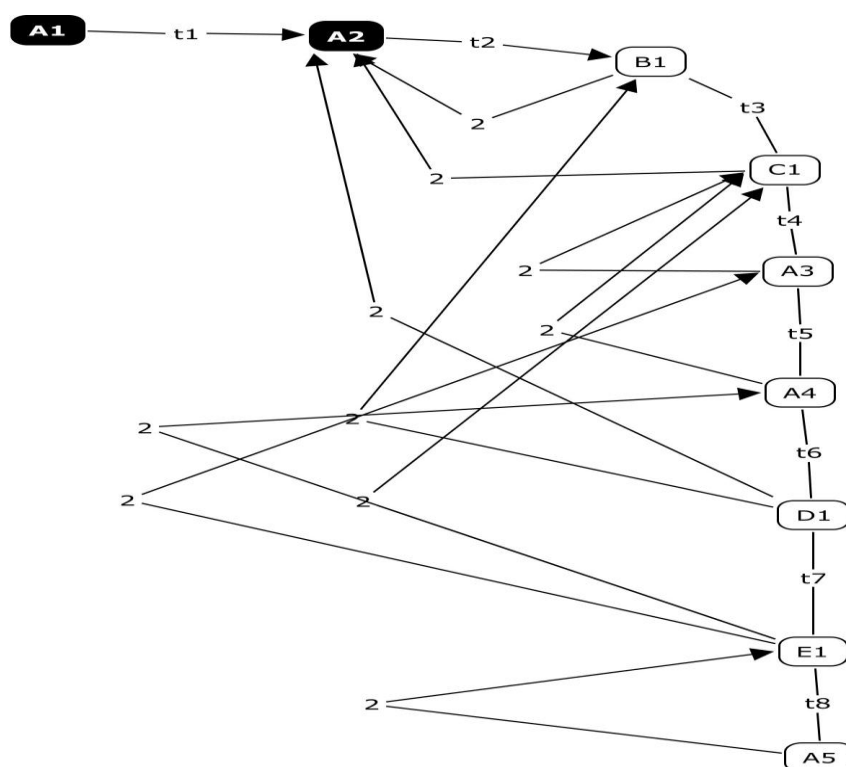


Figura 09

8.1.2 MURAL DO USUÁRIO 1482

Dados do Evento

Início: 22/11/2011 às 21:58 min. Término: 24/11/2011 às 12:42 min.

Mensagens	Usuários
9	349
8	1482
1	159
Média: 06 mensagens/usuário – Total de 18 mensagens e 03 usuários	

Tipos de Menção: 01 Menção Tipo 1, 15 Menções Tipo 2, 01 Menções Tipo 3

Análise

O evento de novembro apresenta uma continua troca de mensagens entre os sujeitos A (usuário 1482) e B (349). O usuário 349 nos nós B1 e B2 busca iniciar a conversação com o sujeito A. Pode-se perceber através da visualização do grafo que as trocas de mensagens neste evento é constante. O sujeito B nos nós B1 e B2 ao se apresentar e ao perguntar acerca da identidade do sujeito A, faz isso através da identificação das equipes de cada um, abaixo os trechos:

B1: A minha equipe é a SenSatiOn do G4, que tem 27913 pontos .:Mais pontos do Acre:.

B2: a sua é a soh fileh do Acre, neh ?

Das 18 mensagens trocadas apenas uma não é originada dos sujeitos A ou B, as 16 primeiras mensagens são trocas entre A e B debatendo aspectos do desempenho das respectivas na OjE. Mas na mensagem 17 a penúltima do evento acontece a entrada do sujeito C (usuário 159), no nó C1 ele apenas confirma que o sujeito B é o líder da equipe “SenSatiOn” e elogiando o desempenho da equipe. O evento finaliza com o nó B9.

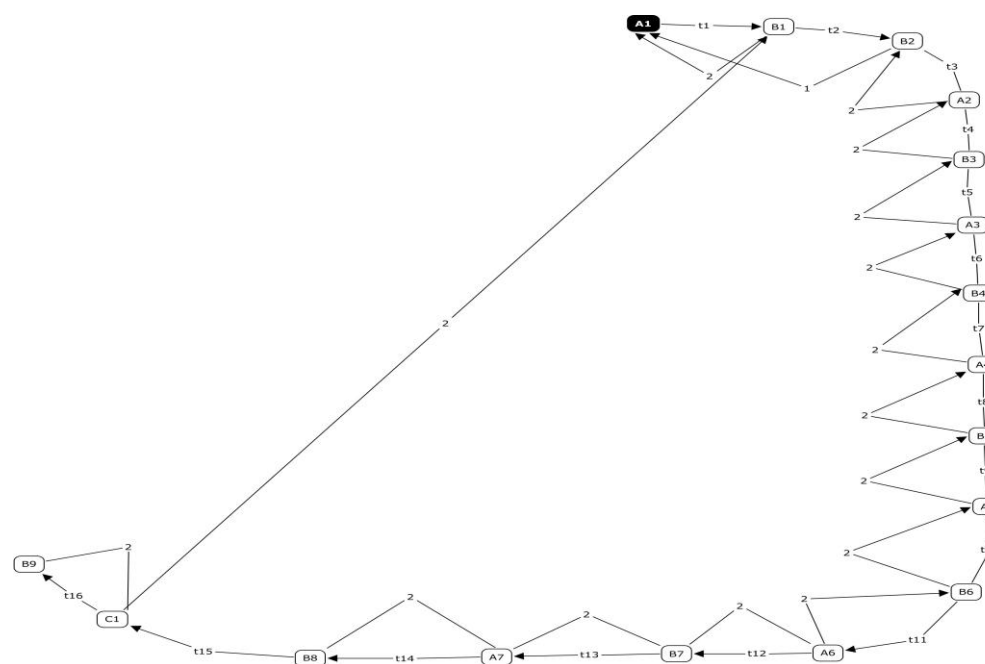


Figura 10

8.1.3 MURAL DO USUÁRIO 3204

Dados do Evento

Início: 02/12/2011 às 16:08 min. Término: 04/12/2011 às 08:56 min.

Mensagens	Usuários
4	3204
1	349, 1482, 159, 207
Média: 01 mensagem/usuário – Total de 08 mensagens e 05 usuários	

Tipos de Menção: 04 Menções Tipo 1, 03 Menções Tipo 2, 02 Menções Tipo 3

Com base na observação visual do grafo (Figura 11) se percebe uma constância na troca de mensagens, o usuário 3204 (sujeito A) foi o mais ativo com quatro mensagens, mas o nó C1 apresentou maior centralidade tendo recebido três mensagens. O evento tem início quando o sujeito A explica onde e como vai ser final estadual no Acre da OjE e reforçando a presença de sua equipe na final, o nó A2 exerceu grande influência nas mensagens trocadas na rede, pois todas mensagens partiram da informação que as equipes finalistas iriam para Rio Branco. O nó B1 explica que apesar de sua equipe ter sido a que mais pontuou no estado não estará presente, pois errou muitos enigmas.

O nó C1 tem como em sua fala busca tirar uma dúvida quanto a uma premiação da equipe “*SenSatiOn*”, mas tem como foco central a tentativa de estabelecimento de laços sociais, ver trecho abaixo:

C1: "Oie UP UP Pensei que SenSatiOn ia ganha mas foram desclassificados no começo >P rsrs' Yuri sua Equipe ganhou Medalha ?? Ou foi so o trofeu ?

Gleiciane vem vem para rio branco Quero conhecer a Equipe toda falaram que vem pra ka só a Primeira e Segundo Lugar de Cruzeiro do sul."

A partir da fala acima todas as três mensagens seguintes são dirigidas ao nó C1 e em graus diferenciados apresentaram respostas positivas a tentativa de fortalecer os laços sociais criados por meio da OjE. O que se observa a partir da análise de conteúdo é que busca para constituir e/ou reforçar os laços sociais foi uma temática capaz de mobilizar os integrantes da rede.

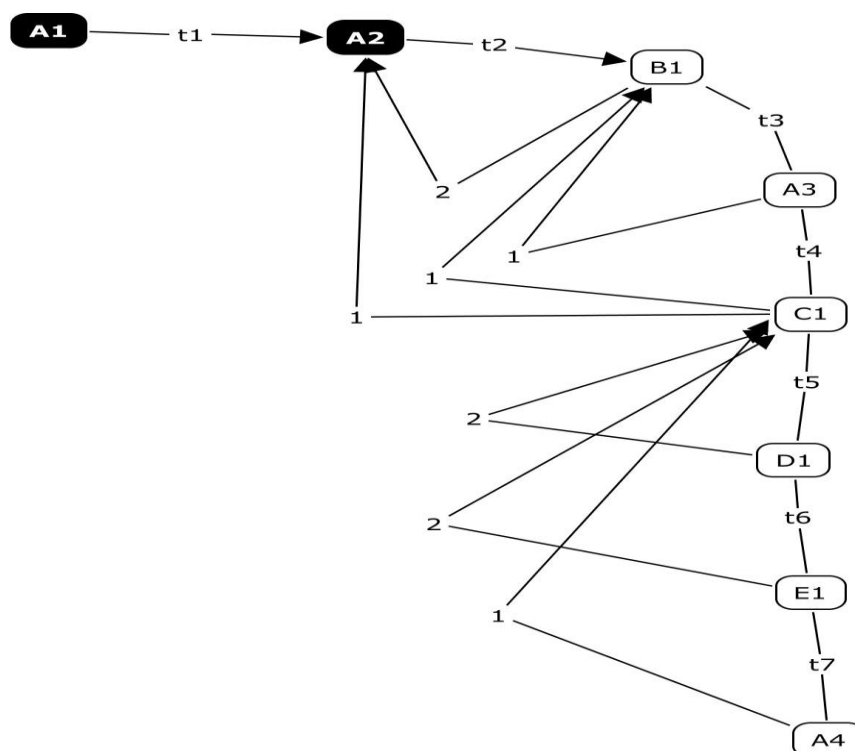
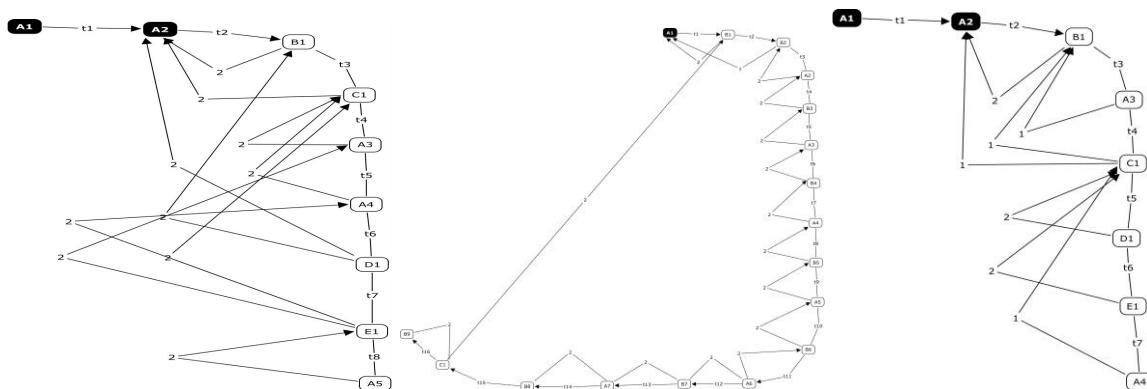


Figura 11

8.1.4 PADRÃO OBSERVADO



Com base nos padrões dos grafos se percebe uma grande semelhança estrutural entre os eventos de outubro de outubro e dezembro, essa semelhança se reflete no número de nós (09 em outubro e 08 em dezembro) e no número dos sujeitos tendo cada evento cinco participantes. O grafo de novembro apresenta uma maior extensão de nós (17 nós), mas com menor número de sujeitos (03 sujeitos).

Pelos grafos dos três momentos de trocas de mensagens é possível notar que não há nós com centralidade que mereça destaque, mas com a análise de conteúdo pode-se concluir que os nós A2 em outubro e A2 em dezembro desempenharam uma função de grande influência, pois as temáticas por eles abordadas direcionaram todas as mensagens que se seguiram na rede. Em novembro o número reduzido de pessoas parece ter propiciado uma maior variabilidade dos assuntos.

Os três grafos apresentam um padrão de trocas de mensagens constante durante todo o evento, não havendo uma alteração acentuada no número de mensagens emitidas. Outro dado importante é o fato da existência de poucas menções independentes, estas só foram identificadas no início dos eventos, essa característica difere dos resultados obtidos por Melo (2007) em seu estudo sobre redes sociais no Orkut, o autor destacou a grande incidência de menções independentes. Essa diferença pode ser motivada pelo caráter gamificado da rede social na OjE, que visa promover interações colaborativas, por meio de uma competição na qual é necessário o trabalho em conjunto para se obter

um bom desempenho, o que acarreta em um maior foco dos participantes, essa pode ser uma diferença qualitativa entre as interações em uma rede social comum e uma rede social gamificada.

8.2 Análise Das Interações

A seguir serão apresentados os resultados obtidos a partir na análise das interações com base na unidade de análise Instante de Diálogo proposta neste trabalho. A análise dos dados está primeiramente análise da conversação de cada mural e em seguida apresenta uma análise geral.

8.2.1 MURAL DO USUÁRIO 37

Pergunta	Instante de Diálogo 01		Resposta
A2 (F1)	“Ain , eu queria achar as meninas KKKKKKKKKKKKKKKKKKKK K”	“kkkkkkkkkkkkkk​kkkkk kkkkkkkkkk​kkkkk”	B1(F2)

- *Diversão*: aqui a dinâmica que se estabelece é eminentemente lúdica, na qual existe uma clara explicitação de alegria que caracteriza um momento de diversão, essa compreensão é corroborada pelas risadas que são representadas pelo: “KKKKKKKKKKKKKKKKKKKK”, tanto em F1 quanto em F2, interessante notar que a diversão é evidente mesmo tendo F1 apresentado no início de sua fala uma contrariedade.

Pergunta	Instante de Diálogo 02		Resposta
A2 (F1)	“Ain , eu queria achar as meninas KKKKKKKKKKKKKKKKKKKK K”	“KKKKKKKKKK' nem pra ter foto nisso num tem' ¬¬”	C1 (F2)

- *Diversão:* este ID 02 como o ID 01 apresenta um claro movimento de alegria, aqui percebe-se mais uma vez as risadas pelo uso: “KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK”, todavia aqui se apresenta contrariedade em F1 e F2, devido a dificuldade de encontrar “*meninas*” para interagir, aqui como em ID 01 podemos notar como um ambiente lúdico pode agir no sentido de propiciar, mesmo diante de uma dificuldade ou contrariedade, um comportamento que não afaste desmotive o usuário em continuar participando e interagindo no ambiente da OjE e com mantendo contato com os elementos e conteúdos dos jogos.

Pergunta	Instante de Diálogo 03		Resposta
C1 (F1)	“KKKKKKKKKKKK' nem pra ter foto nisso num tem' ¬¬,”	“e num é ¬¬,”	A3 (F2)

- *Diversão:* se repete uma dinâmica de demonstração de alegria, mesmo quando F2 expõe a concordância com F1, quando esta reclama da falta de fotos nos perfis dos usuários da OjE. F2 mesmo sendo reforçando uma reclamação é uma fala do sujeito A que já havia demonstrado bom humor com a dificuldade apresenta no ID 01, aqui ele apenas reforça um aspecto não citado em no ID 01 que é falta de fotos nos perfis, esta análise reforça a necessidade uma compreensão contextualizada das interações e das falas.

Pergunta	Instante de Diálogo 04		Resposta
C1(F1)	“KKKKKKKKKKKK' nem pra ter foto nisso num tem' ¬¬,”	“e num é ¬¬,”	A4(F2)

- *Diversão:* este ID 04 apresenta uma repetição da F2 do sujeito A, mesmo podendo ter sido recorrência de um erro de digitação ou replicar um comando no

teclado de forma não intencional, entretanto essa reprodução pode ter ocorrido de maneira intencional, sendo assim uma forma de reforçar a sua opinião, não há nos subsídios para inferir qual a possibilidade mais provável. Cabendo apenas ao presente trabalho o papel de apresentar as duas possibilidades e ressaltar que a categoria atribuída ao ID não seria alterada.

Pergunta	Instante de Diálogo 05		Resposta
A2 (F1)	“Ain , eu queria achar as meninas KKKKKKKKKKKKKKKKKKKK K”	“eh pra isso q existe msn.. quem quiser.. wp_k2@hotmail.c​om”	D1(F2)

- *Colaboração:* a dinâmica que se estabelece é de auxílio, diante da F1 explicitando sua vontade de encontrar “*as meninas*” F2 oferece uma alternativa, note-se que a fala do sujeito A originou dois diferentes categorias de ID, caracterizando o aspecto dinâmico dessa unidade análise, bem como a possibilidade de não analisar de forma apartada as falas de cada sujeito, porquanto se fossem analisadas em separado a F1 desse ID não seria apresentada em categoria de colaboração, mas como já ressaltado no método a análise que se busca aqui do contínuo de F1 e F2 respeitando assim o aspecto situacional.

Pergunta	Instante de Diálogo 06		Resposta
C1(F1)	“KKKKKKKKKKK' nem pra ter foto nisso num tem' ¬¬”	“eh pra isso q existe msn.. quem quiser.. wp_k2@hotmail.c​om”	D1(F2)

- *Colaboração:* o movimento de F1 e F2 apresenta mais um momento de auxílio, que como ID 05 F2 apresenta uma possibilidade de como encontrar “*meninas*”,

mesmo que não seja diretamente dentro do ambiente da OjE, já que F1 constata essa dificuldade em F1 do ID 05, este problema foi reforçado pelo sujeito C.

Pergunta	Instante de Diálogo 07		Resposta
C1(F1)	“KKKKKKKKKK' nem pra ter foto nisso num tem' ¬¬”	“Ano que vem teremos, possivelmente a inclusao de fotos. Neste ano, quisemos evitar de pessoas usarem fotos falsas, ou de outras pessoas, ou se fazer passar por outra, o que comprometeria o game. Abraço.”	E1(F2)

- *Colaboração:* neste ID se observa uma tentativa de auxilio, mas de maneira de diferente dos ID 05 e ID 06, pois a partir da constatação da falta de fotos feita por F1, F2 explica os motivos não existência de fotos e ainda informa que no ano seguinte irão haver as fotos nos perfis. Neste ID fica bem ilustrado o conceito gadameriano de fusão de horizontes e por conseguinte uma ampliação de horizontes, pois F1 não tinha em seu horizonte nenhuma compreensão dos motivos de não haver fotos, nem F2 existiria se o sujeito E não tivesse entrado em contado com F1 e por conseguinte com o horizonte do sujeito C, reforçando a concepção de fusão de horizontes de que não uma aniquilação de um dos horizontes, mas sim uma ampliação e/ou modificação dos horizontes dos envolvidos.

Pergunta	Instante de Diálogo 08		Resposta
A3(F1)	“e num é ¬¬”	“Ano que vem teremos, possivelmente a inclusao de fotos. Neste ano, quisemos evitar de pessoas usarem fotos falsas, ou de outras pessoas, ou se fazer passar por outra, o que comprometeria o game. Abraço.”	E1(F2)

- *Colaboração:* este ID como o ID 07 apresenta o movimento de explicação em F2 pela falta de fotos no perfil, pois como o sujeito C o participante A também contestou a falta de fotos nos perfis dos usuários da OjE.

Pergunta	Instante de Diálogo 09		Resposta
E1(F1)	“Ano que vem teremos, possivelmente a inclusão de fotos. Neste ano, quisemos evitar de pessoas usarem fotos falsas, ou de outras pessoas, ou se fazer passar por outra, o que comprometeria o game. Abraço.”	“ah tá bem então :)”	A5(F2)

- *Elogio:* a dinâmica aqui é exibe um claro reconhecimento, pois no contínuo da explicação em F1 a felicidade em F2 caracterizada pela marca não verbal “😊”, que apesar de não ser foco central do presente estudo não pode ser desconsiderado na análise das interações em ambiente virtual (Oliveira & Meira, 2010).

8.2.2 MURAL DO USUÁRIO 1482

Pergunta	Instante de Diálogo 01		Resposta
A1(F1)	Mural	“A minha equipe é a SenSatiOn do G4, que tem 27913 pontos. Mais pontos do Acre.”	B1(F2)

- *Laço Social:* F1 aqui é o mural do sujeito A, que por si já uma forma de comunicação dentro de uma rede social na Web (Recuero, 2009), ocorrendo assim uma busca de aproximação de do sujeito B, este se apresenta através da sua equipe, o que é um fato relevante já que indica, pois há aqui uma demonstração de que a equipe faz parte da identidade do usuário, pelo menos dentro do ambiente da OjE, o que denota um claro engajamento.

Pergunta	Instante de Diálogo 02		Resposta
A1(F1)	Mural	“a sua é a soh fileh do Acre, neh ?”	B2(F2)

- *Laço Social*: neste ID se repete a dinâmica do ID 01, pois o sujeito B reforça sua tentativa de aproximação do sujeito A, reforçando a tentativa de compor um vínculo social, já que este ainda não havia respondido a primeira tentativa.

Pergunta	Instante de Diálogo 03		Resposta
B2(F1)	“a sua é a soh fileh do Acre, neh ?”	“Sim voces sao bons em ENIGMAS :D”	A2(F2)

- *Elogio*: o ID se estabelece em um movimento de elogio, na qual o sujeito A através de F2 ao responder ao sujeito B, confirma qual a sua equipe, questionamento realizado em F1, mas continua com um elogio ao afirmar que a equipe do sujeito B é boa “*em ENIGMAS*”.

Pergunta	Instante de Diálogo 04		Resposta
A2(F1)	“Sim voces sao bons em ENIGMAS :D”	“não são os enigmas, são mais os jogos mesmo .. e esto com 3 dias seguidos sem acerta enigmas.. o segredo é selecionar os jogos que voce e bom assim voce gasta as 20 fichas ganhando 150 pontos ...”	B3(F2)

- *Estratégia*: a atividade dialógica acontece na direção de explicar como se dá atuação do sujeito B em F2, já que a partir da afirmação em F1 que a equipe de do sujeito B é boa “*em ENIGMAS*”, então F2 na verdade explicita a forma de acumulação de pontos da equipe na verdade não depende dos enigmas, o que

denota um foco na estratégia do jogo para entender melhor o desempenho de uma equipe.

Pergunta	Instante de Diálogo 05		Resposta
B3(F1)	“não são os enigmas, são mais os jogos mesmo .. e esto com 3 dias seguidos sem acerta enigmas.. o segredo é selecionar os jogos que voce e bom assim voce gasta as 20 fichas ganhando 150 pontos ...”	“Eu faço isso :D Mas acho que voce acertou pelo menos 2 ENIGMAS Eu deixei umas 20 Fichas um dia atrz :D nao entrei”	A3(F2)

- *Estratégia:* continua a dinâmica de explicação de atuação de como atuam as equipe, agora o sujeito A esclarece em F2 que também segue as formas de acumulação de fichas explicadas pelo sujeito B e que a diferença que percebe entre as equipes é o acerto dos enigmas por parte da equipe do sujeito B, ou seja, os participantes constroem uma conversação acerca de como atuam no intuito de acumular pontos na OjE.

Pergunta	Instante de Diálogo 06		Resposta
A3(F1)	“Eu faço isso :D Mas acho que voce acertou pelo menos 2 ENIGMAS Eu deixei umas 20 Fichas um dia atrz :D nao entrei”	“hmm, pois é , eu acertei alguns enigmas sim mais na verdade tanto acertei alguns como errei.. é tipo sorte.. Esses enigmas são muito loucos... porque voce penssa que é aquela voce jura que é aquele e quando marca voce erra...DIFICIL.​..!”	B4(F2)

- *Mecânica:* ocorre nesse ID a continuação do debate acerca da atuação e do desempenho das equipes na OjE, mas neste ID o foco é no funcionamento do jogo. O sujeito B explica a partir da pergunta do sujeito A, que apesar de acertar alguns enigmas e erra alguns também. O sujeito B também expõe que é ele fica

confuso com a dinâmica dos enigmas, o que pode atrapalhar um melhor aproveitamento.

Pergunta	Instante de Diálogo 07		Resposta
B4(F1)	“hmm, pois é , eu acertei alguns enigmas sim mais na verdade tanto acertei alguns como errei.. é tipo sorte.. Esses enigmas são muito loucos... porque voce pensa que é aquela voce jura que é aquele e quando marca voce erra...DIFICIL.​...!”	"Os Meu Guardiao Especial Abre as 11; 30 :D Ai tenho 30 Min se eu acerta rsrs' :D Eu nunca acertei mermo pensei ate que num tem resposta certa"	A4(F2)

- *Mecânica:* ainda dando continuidade a conversação sobre os elementos do jogo e de atuar na OjE o sujeito A explicita que sua dificuldade em acerca enigmas, afirmando “até que pensei ate que num tem resposta certa”. Ou seja, tanto os sujeito A e B, este até com um bom desempenho em termo de pontuação, apresentam reclamações acerca dos enigmas seja pela forma que funcionamento ou pela dificuldade.

Pergunta	Instante de Diálogo 08		Resposta
A4(F1)	"Os Meu Guardiao Especial Abre as 11; 30 :D Ai tenho 30 Min se eu acerta rsrs' :D Eu nunca acertei mermo pensei ate que num tem resposta certa"	“esses guardias, são chato porque tem que esperar 24 horas exatas isso é ruim porque se voce responder o enigma 11 horas da noite o cara tem que esperar dar 11 horas da noite do outro dia... isso é chato ... os enigmas antigos eram bem melhores de responder ...”	B5(F2)

- *Mecânica:* F1 mais uma vez enseja uma resposta acerca das de atuar na competição da OjE, neste ID há uma clara insatisfação com os rendimentos das equipe muito devido aos Guardiões, note-se que os participantes estão debatendo sempre acerca de como atuam e vão apresentando formas de como melhorar,

bem como o que não funciona, esta temática vem desde o ID 03, essa seqüência representou de forma clara a proposição de que pergunta e resposta apresentam um caráter dinâmico, no qual a pergunta pode ter sido uma resposta em determinado momento e que a resposta pode vir a ser uma pergunta, desde que ela funcione como elemento de abertura ou continuidade do diálogo (Gadamer, 1999; 2000).

Pergunta	Instante de Diálogo 09		Resposta
B5(F1)	“esses guardias, são chato porque tem que esperar 24 horas exatas isso é ruim porque se voce responder o enigma 11 horas da noite o cara tem que esperar dar 11 horas da noite do outro dia... isso é chato ... os enigmas antigos eram bem melhores de responder ...”	“Adobe flash player 11.... Usa esse qe pega o Arena máster”	A5(F2)

- *Colaboração:* a dinâmica deste ID apresenta uma tentativa de auxílio no em F1 está expressa uma dificuldade e F2 apresenta uma possibilidade para superar o problema apresentado em F1 pelo sujeito B, alertando o sujeito B para o uso de um *plug-in* específico que pode melhorar a utilização da Arena Máster na OjE.

Pergunta	Instante de Diálogo 10		Resposta
A5(F1)	“Adobe flash player 11.... Usa esse qe pega o Arena máster”	“eu uso adobe flash player 11 já eu nem jogo mais arena master, jogo só para ganhar algumas moedas e em seguida gastar.. parei de joga desde o inicio do Grande torneio...”	B6(F2)

- *Estratégia:* o ID 10 apresenta um contínuo que se contextualiza uma explicação acerca da forma de atuar dos sujeitos A e B na OjE, a partir da tentativa de auxílio em F1, F2 na mostra que o sujeito não estava precisando do auxílio de A nesta situação, mas apenas explicando uma deficiência (na opinião do sujeito B) na jogabilidade da OjE e que ele nem usa mais o ambiente da Arena Master.

Tem-se aqui mais um exemplo bem ilustrativo da vantagem no uso do ID como unidade análise, já que se a análise de F1 e F2 fossem feitas de forma a compreendê-las só a partir da motivação de cada sujeito, sempre se teria em F1 uma fala de colaboração, mas quando se passa a analisar no contínuo com F2 entender que na interação exposta neste ID F1 é mais uma forma de explicar a atuação no jogo, até porque ao se isolar uma fala perde-se o caráter mais essencial da linguagem que é da sociabilidade, ou seja, não se estuda linguagem ou interação se buscando apenas o que motiva uma fala. Gadamer (2000) e Wittgenstein (2000) já alertam que entender linguagem é compreendê-la em seu contexto de uso.

Pergunta	Instante de Diálogo 11		Resposta
B6(F1)	“eu uso adobe flash player 11 já eu nem jogo mais arena master, jogo só para ganhar algumas moedas e em seguida gastar.. parei de jogar desde o início do Grande torneio...”	“rsrs' tbm parei mas ainda ta valendo trofeu nem me deram o meu mesmo agora num quero mais”	A6(F2)

- *Diversão*: o contínuo de F1 e F2 compõe um momento de diversão, que a partir da explicação em F1 gera risadas em F2: “rsrs”. O que evidencia alegria, esta também reforçada pelo restante da fala em o sujeito A expressa bom humor ao explicar sua frustração por não ter recebido um troféu a qual tem direito.

Pergunta	Instante de Diálogo 12		Resposta
A6(F1)	“rsrs' tbm parei mas ainda ta valendo trofeu nem me deram o meu mesmo agora num quero mais”	“rsrsr ... difícil a situação...”	B7(F2)

- *Diversão*: o ID 12 fica evidente o caráter explicitamente lúdico exposto nos risos de F1 e reforçado em F2. O sujeito B também reforça a contrariedade do sujeito A ao utilizar o termo “*difícil*”, pela situação de não recebimento do

troféu, mais uma vez aqui como do ID 03 ocorrido no mês de outubro, se evidencia que apesar da frustração com algo ocorrido não há um afastamento ou uma perda do engajamento na OjE por parte dos usuários, o que em muito pode ser atribuído a plataforma gamificada que pressupõe não só uma competição entre alunos e equipes, mas antes de tudo privilegia a diversão e a interação colaborativa entre os usuários o que permite uma motivação que vai além de vitórias e/ou dificuldades pontuais.

Pergunta	Instante de Diálogo 13		Resposta
B7(F1)	“rsrsr ... difícil a situação...”	“Eu sei a resposta e 60 letra E mas nao dar para responder tipo congelado”	A7(F2)

- *Mecânica:* a conversação no ID 13 retoma o a explicação acerca das formas de interação dos sujeitos A e B com os elementos da OjE, neste ID o sujeito A fala sobre uma dificuldade em responder alguns desafios devido a problemas operacionais no ambiente da OjE, diz que ao tentar responder o sujeito A não consegue marcar a resposta certa, pois nas palavras dele: “*nao dar para responder tipo congelado*”.

Pergunta	Instante de Diálogo 14		Resposta
A7(F1)	“Eu sei a resposta e 60 letra E mas nao dar para responder tipo congelado”	“uma vez aconteceu isso com migo tambem.. aí sai e entrei em outra pergunta e a outra pergunta pego normalmente...eu nunca estudei esse assunto por isso fica difícil pra min...”	B8(F2)

- *Mecânica:* o ID 14 reforça elemento de dificuldade operacional para responder alguns enigmas, o sujeito B relata ter tido o mesmo problema descrito no ID 13 pelo sujeito A. Este é um elemento que merece maior cuidado por parte dos administradores da OjE no sentido de verificar a ocorrência destes problemas e

como corrigi-los. Mais uma vez ficou evidente a preocupação em relatar as formas e as dificuldades de atuação na OjE.

Pergunta	Instante de Diálogo 15		Resposta
B1(F1)	“A minha equipe é a SenSatiOn do G4, que tem 27913 pontos .:Mais pontos do Acre:.”	“entao eh esse aii q eh o lider da Sensation hehe.. tão indo mto bem..”	C1(F2)

- *Elogio:* este ID apresenta após 14 momentos de trocas interativas entre os sujeitos A e B, a emergência do sujeito C, fazendo referência à primeira fala do sujeito B e também enaltecendo o bom desempenho da equipe do mesmo, caracterizando um claro momento de elogio.

Pergunta	Instante de Diálogo 16		Resposta
C1(F1)	“entao eh esse aii q eh o lider da Sensation hehe.. tão indo mto bem..”	“pois é”	B9(F2)

- *Elogio:* a dinâmica apresenta no ID 16 demonstra o reconhecimento por parte do sujeito C e da aceitação do elogio por parte do sujeito B com a utilização da expressão: “*pois é*”. Que pode denotar uma constatação de obviedade no elogio feito pelo sujeito C.

8.2.3 MURAL DO USUÁRIO 3204

Pergunta	Instante de Diálogo 01		Resposta
A2(F1)	"aki avisaram q todos vão p rio branco até os q perderam.....vão levar as oito equipes finalistas, inicialmente seria on line mas, mudaram de idéia. boa sorte p vcs hj....."	“avisaram ontem pra nois (dia 2) minha equipe perdeu..pelo fato de ter errado muitos enigmas mais pelo menos ganhamos um trofeu por se a equipe com mais ponto no acre ..”	B1(F2)

- *Mecânica:* a dinâmica que abre esse evento de dezembro é caracterizada pela exposição de fatos que sobre os resultados na OjE das equipes dos sujeito A e B.

F1 explica como e onde vai ocorrer a grande final estadual, na qual a equipe dela estará presente, F2 explicita que apesar de sua equipe ter o maior número de pontos em todo estado do Acre não participará das finais, pois a equipe errou muitos Enigmas no início da competição.

Pergunta	Instante de Diálogo 02		Resposta
B1(F1)	“avisaram ontem pra nois (dia 2) minha equipe perdeu..pelo fato de ter errado muitos enigmas mais pelo menos ganhamos um trofeu por se a equipe com mais ponto no acre ..”	“quem ganhou? mesmo assim vcs vão competir na final né? já q vão leva as oito finalistas daki.....acompanhei todas as equipes na 1º fase e imaginava q vcs estariam na final estadual.....mesmo assim parabéns p vcs pela pontuação.....”	A3(F2)

- *Colaboração:* este ID apresenta uma conversação acerca dos aspectos da competição na OjE, aqui o sujeito A em F2 deixa clara sua surpresa não presença na final da equipe do sujeito B, que em F1, além de informar que sua equipe está fora da final estadual, apresenta clara resignação que pode ser constatada no enunciado: *“pelo menos ganhamos um trofeu por se a equipe com mais ponto no acre ..”*. Apesar de no fim de F2 haver um claro reconhecimento pela pontuação obtida pela equipe do sujeito B, no contexto explicativo do início de F2: *“quem ganhou? mesmo assim vcs vão competir na final né?”*. E a conseqüente explicação pela surpresa evidencia que o movimento de continuidade de F1 e F2 expõe elementos típicos da competição e quando o sujeito A diz: *“mesmo assim parabéns p vcs pela pontuação.....”*, a utilização do *“mesmo assim”* mais do que um elogio pode representar uma forma de amenizar a frustração do sujeito B, o que caracteriza uma clara forma de apoio do sujeito A ao sujeito B. F2 poderia em analisado em separado de F1

poderia ser categorizado como elogio ou competição, mas ao se observar que F2 é fruto do contato com o horizonte contido em F1 e sua resignação, compreende-se que a ID emergente é de colaboração, pois assim pode-se entender os aspectos de competição e elogio exposto em F2 são uma forma de consolar o sujeito A.

Pergunta	Instante de Diálogo 03		Resposta
A2(F1)	"aki avisaram q todos vão p rio branco até os q perderam.....vão levar as oito equipes finalistas, inicialmente seria on line mas, mudaram de idéia. boa sorte p vcs hj....."	"Oie UP UP Pensei que SenSatiOn ia ganha mas foram desclassificados no começo >P rrsr' 349 sua Equipe ganhou Medalha ?? Ou foi so o trofeu ? 3204 vem vem para rio branco Quero conhecer a Equipe toda falaram que vem pra ka só a Primeira e Segundo Lugar de Cruzeiro do sul."	C1(F2)

- *Laços Sociais:* aqui F2 a partir da informação de F1 mostra a vontade de estabelecer contato o usuário 3204 (Sujeito A), quando este for para Rio Branco, já que o sujeito A é de Cruzeiro do Sul, F2 deixa manifesto a busca pelo reforço dos laços sociais.

Pergunta	Instante de Diálogo 04		Resposta
B1(F1)	"avisaram ontem pra nois (dia 2) minha equipe perdeu..pelo fato de ter errado muitos enigmas mais pelo menos ganhamos um trofeu por se a equipe com mais ponto no acre .."	"Oie UP UP Pensei que SenSatiOn ia ganha mas foram desclassificados no começo >P rrsr' 349 sua Equipe ganhou Medalha ?? Ou foi so o trofeu ? 3204 vem vem para rio branco Quero conhecer a Equipe toda falaram que vem pra ka só a Primeira e Segundo Lugar de Cruzeiro do sul."	C1(F2)

- *Mecânica:* o sujeito C em F2 também apresenta clara surpresa com a desclassificação da equipe do sujeito B, todavia, ao contrário do que ocorreu no ID 02, neste não há uma tentativa de apoio ao sujeito B, aqui o sujeito C além da

surpresa exposta, busca apenas dirimir uma dúvida acerca da forma de premiação obtida pela equipe do sujeito B.

Pergunta	Instante de Diálogo 05		Resposta
C1(F1)	"Oie UP UP Pensei que SenSatiOn ia ganha mas foram desclassificados no começo >P rrsrs' 349 sua Equipe ganhou Medalha ?? Ou foi so o trofeu ? 3204 vem vem para rio branco Quero conhecer a Equipe toda falaram que vem pra ka só a Primeira e Segundo Lugar de Cruzeiro do sul."	"chegando aii nois se conhece mano.. e boa sorte pra nóis"	D1(F2)

- *Laços Sociais:* em F2 o sujeito D responde de forma positiva a busca de estabelecimento de laços sociais do sujeito C em F1.

Pergunta	Instante de Diálogo 06		Resposta
C1(F1)	"Oie UP UP Pensei que SenSatiOn ia ganha mas foram desclassificados no começo >P rrsrs' 349 sua Equipe ganhou Medalha ?? Ou foi so o trofeu ? 3204 vem vem para rio branco Quero conhecer a Equipe toda falaram que vem pra ka só a Primeira e Segundo Lugar de Cruzeiro do sul."	"Vamos todos juntos, Maníacos da Net e Espartanos. Vamos pra ganhar!"	E1(F2)

- *Competição:* o ID 06 de dezembro é o primeiro que apresenta uma característica de desafio entre os participantes, apesar de F2 de indicar à ida das equipes a final estadual não no enunciado a explicitação pelo desejo de estabelecer ou reforçar os laços sociais. No entanto é manifesto o desafio quando o sujeito E diz: *"Vamos pra ganhar!"*.

Pergunta	Instante de Diálogo 07		Resposta
	"Oie UP UP Pensei que SenSatiOn	"eskenta não 1482 vc vai	

C1(F1)	ia ganha mas foram desclassificados no começo >P rrsr' 349 sua Equipe ganhou Medalha ?? Ou foi so o trofeu ? 3204 vem vem para rio branco Quero conhecer a Equipe toda falaram que vem pra ka só a Primeira e Segundo Lugar de Cruzeiro do sul."	conhecer a equipe.....:D.....boa sorte p todos...."	A4(F2)
--------	--	--	--------

- *Laço Social:* em F2 o sujeito A responde de forma positiva a busca de estabelecimento de laços sociais do sujeito C em F1, essa ID apresenta muita similaridade com o ID 05.

8.2.4 ANÁLISE GERAL DAS INTERAÇÕES

Neste momento serão apresentados dados gerais acerca das frequências das categorias utilizadas para classificar os Instantes de Diálogo, a frequência geral das categorias pode ser vista no gráfico 01:

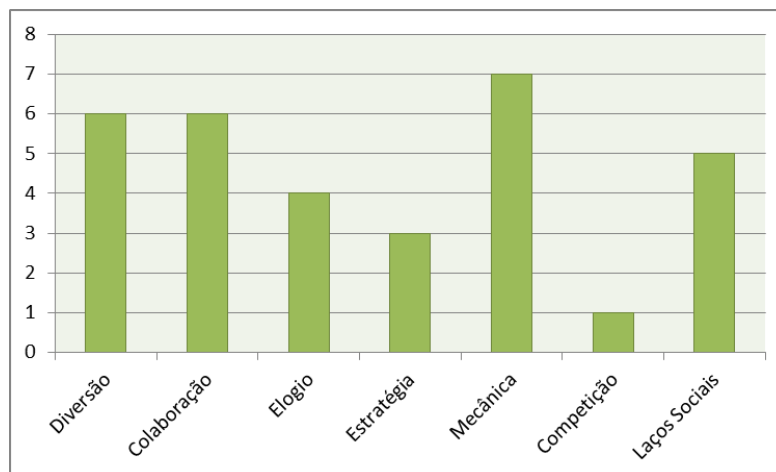


Gráfico 01: Frequência das Categorias de ID

Primeiramente faz-se necessário explicitar os dados acima consolidados tem caráter meramente ilustrativo, não existindo a intenção de inferências de caráter estatístico. O gráfico acima mostra uma distribuição relativamente homogênea na quanto à ocorrência das categorias, o ID mecânica é o mais recorrente aparecendo 07

vezes. O ID que identifica a dinâmica de colaboração foi o único a emergir nos três eventos analisados.

A análise geral das interações no ID permite também observar que independente da dinâmica estabelecida a um forte engajamento dos usuários que fizeram parte da amostra desta pesquisa com o ambiente da OjE, ou seja, os participantes se mostram motivados a interagir e a participar das atividades promovidas pela OjE em sua plataforma gamificada, seja para conhecer pessoas ou para conquistar ponto.

Essa observação acima reforça a proposta da OjE de provocar atividades que propiciem o aprendizado em meio as práticas de interação colaborativa entre os participantes, o que é a base da aprendizagem e do desenvolvimento na perspectiva de Sócio-histórica de Leontiev (1978, p. 09) que diz:

O que o sujeito vê no mundo objetivo são motivos e objetivos, e as condições de sua atividade devem ser recebidas por ele de uma forma ou de outra, apresentadas, compreendidas, retidas e reproduzidas em sua memória; isto também se aplica aos processos de sua atividade e ao próprio sujeito – a sua condição, a suas características e idiossincrasias. Desta forma, a análise da atividade nos conduz aos temas tradicionais da psicologia. Agora, no entanto, a lógica da investigação é invertida: o problema da aparência dos processos psíquicos torna-se o problema de sua origem, de seu eliciamento através daquelas conexões sociais nas quais o ser humano entra no mundo objetivo.

Tomando por base as palavras do autor russo, a gamificação juntamente com as narrativas criadas no ambiente da OjE parecem criar motivação e objetivos comuns entre os usuários através da capacidade de imersão lúdica, baseada na mecânica clássica dos jogos e promovendo o contato com os conteúdos escolares, mas sempre através das interações e ações de cooperação entre agem como mediadoras dos usuários com o ambiente e os conteúdos da OjE, essa observação reforça os entendimentos anteriores de Alexandre e Peres (2011) e Meira, Neves e Ramalho (2009).

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As redes sociais gamificadas são hoje um fenômeno que ganham uma dimensão cada vez maior dentro da sociedade, se tornando assim um objeto de estudo de grande relevância para o entendimento das novas formas de interação social. A análise de redes sociais vem sendo uma ferramenta de grande valia na investigação de diversos fenômenos de grande complexidade, especificamente no tocante a internet, ela se mostra capaz de trazer grandes contribuições.

Entretanto os modelos de análise de redes sociais utilizados mais frequentemente demonstram uma clara limitação para apreender uma gama considerável de elementos relevantes para o interesse das pesquisas, pois grande parte dos estudos se baseiam em uma concepção estática da estrutura da rede. Nesse sentido o modelo de Melo (2007) apresenta um claro avanço em relação aos modelos comumente usados, porquanto possibilita a compreensão da rede dentro do movimento das conversações que se realizam em seu interior.

Apesar de constituir um avanço o modelo de Melo (2007), ainda não permite uma análise mais profunda das interações e dos seus significados. Sendo assim a presente dissertação avançou no intuito de compreender as dimensões estruturais e interacionais, com isso foi possível uma apreensão mais clara da dinâmica interacional estabelecida entre os usuários da OjE.

Ao se comparar aos resultados obtidos na presente pesquisa aos achados de Melo (2007) ao realizar uma análise das redes sociais que se estabelecem no Orkut, percebem-se três diferenças nas características das redes sociais gamificadas e não gamificadas que merecem destaque.

- Os resultados aqui apresentados demonstram uma baixa incidência de momentos de menção independente, diferentemente do estudo de Melo (2007), que ao

investigar as redes sociais no Orkut observou um elevado número, caracterizando uma forma diferenciada de interagir dos participantes de uma rede social gamificada, indicando que o contato com o ambiente gamificado produz sim um contexto diferenciado e que propicia maior foco. Este aspecto é relevante e merece atenção em estudos posteriores no sentido de buscar que elementos da gamificação podem ser facilitadores, bem como investigar se esse maior foco ocorre também dos limites da rede social gamificada.

- Outro elemento relevante é a centralidade dos nós, mais uma vez se reportando ao estudo de Melo (2007), dentro do ambiente do Orkut se percebeu na maioria das conversações analisadas a existência de sujeitos e falas que possuam uma destaca centralidade em relação aos demais. No caso da rede social gamificada se observou que um baixo grau de centralidade dos nós, mesmo quando consideramos a soma das falas de cada sujeito que compôs a rede social analisada. Essa característica denota uma participação equitativa nas conversações por parte dos usuários da OjE, bem como permite questionar se essa forma participação também não possibilita uma maior grau de colaboração. Se apresenta aqui mais um ponto a ser considerando em pesquisas futuras, entender a relação entre forma de participação, dos componentes de uma rede social, e os aspectos colaborativos nas interações sociais.
- O terceiro ponto a ser destacado como diferenciação entre a análise da rede social do Orkut e da OjE é que o primeiro apresentou uma variedade de padrões estruturais tais como densidade, extensão e centralidade dos nós, já na OjE o único padrão que apresentou variação foi quanto a extensão, no qual um dos grafos possui uma extensão maior que a dos outros dois, no entanto não variações quanto a densidade, centralidade e função dos nós.

Ao buscar na concepção hermenêutica de linguagem uma ferramenta para se compreender as interações, esta se mostrou de grande valia, possibilitando ir além de uma dimensão estrutural da dinâmica interacional. A análise do ID permitiu observar que dentro da OjE é claro o envolvimento dos usuários com o jogo.

As interações demonstram uma dinâmica de envolvimento com a plataforma da OjE, seja com o mural e assim com os outros participantes, seja com o jogo e as formas de interagir com os seus elementos. O OjE foi a dimensão central das interações, não tendo sido evocado assuntos ou temas externos a OjE em nenhum ID analisado.

Sendo muitas das interações focadas nas formas de funcionamento do jogo ou nas estratégias para se obter um melhor desempenho dentro do jogo. Essa atenção especial no jogo explicita um engajamento genuíno dos participantes, o que evidencia mais uma vez a capacidade da gamificação em produzir o maior envolvimento das pessoas na realização de tarefas, pois fazendo alusão definição de Mark Twain na qual ele diz: “O trabalho é tudo o que se é obrigado a fazer; jogo é tudo o que se faz sem ser obrigado”. Pode-se notar com base nas interações que a OjE está alcançando um dos seus objetivos, ou seja, tornar o ambiente de aprendizagem um local atrativo e motivante para os usuários (alunos) da OjE.

Um aspecto relevante é que ao estarem envolvidos com o jogo os participantes estão em contato com diversos conteúdos escolares necessários para o bom desempenho no jogo, com base na teoria da atividade de Leontiev (2004), pode-se afirmar que esse o elemento fundamental para que ocorra uma aprendizagem efetiva, contudo o presente estudo não pretendeu avaliar a aprendizagem dos alunos. Sendo este um tema relevante para que estudos futuros possam entender melhor a aprendizagem dentro da OjE.

Cabe destacar também o aspecto colaborativo das interações que emergiram, mesmo não sendo o ID mais expressivo quantitativamente, ele esteve presente em todas

as conversações o que ressalta mais um elemento fundamental para aprendizagem. Ou seja, existem componentes que claramente atuam na construção de um ambiente lúdico e facilitador para o processo de aprendizagem por meio das interações sociais com o meio e com os outros.

O presente estudo dentro das suas limitações e do seu recorte proposto, permitiu perceber que a OjE como rede social gamificada possui elementos estruturais próprios e diferenciados de uma rede social não gamificada, bem como apresenta interações que permitem identificar os elementos do jogo como ponto central das interações estabelecidas. Esta dissertação apresenta assim consonância com a proposição de Marchuschi (2005) de que as ferramentas de interação que a *Web* vem constituindo podem sim fornecer novas formas de linguagem, ressaltando mais uma vez que as redes sociais gamificadas em sendo um fenômeno muito recente e de crescente penetração social necessita de mais estudos que possam elucidar suas características.

REFERÊNCIAS

- Alexandre, C.; Peres, F. (2011). A educação que motiva: o uso de rede social e jogos a favor da aprendizagem significativa. *Hipertextus Revista Digital*, n.7.
- Araújo, A. M. (2008) A atualidade do acontecer: o projeto dialógico de mediação na hermenêutica de Hans-Georg Gadamer. São Paulo: Humanitas.
- Bardin, L. (1977) Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70.
- Barengregt, W. (2006) Evaluating fun and usability in computer games with children. Eindhoven. Tese (Doutorado) - Technische Universiteit Eindhoven.
- Borgatti, S.P., Mehra, A., Brass, D. and Labianca, G. (2009). Network Analysis in the Social Sciences. *Science*. Vol. 323. no. 5916.
- Boyd, D.; Ellison, N. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1).
- Bressolin, K. (2008). Gadamer e a reabilitação dos preconceitos. Intuito.
- Brougère, G. (1998) *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Bruner, J. (1997). *Atos de significação*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Bryant, L. (2007). Emerging trends in social software for education. *Emerging Technologies for Learning* (2), 9-17.
- Bunchball.com (2010). Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to influence Behavior. www.bunbchball.com/gamification/gamifications101.pdf (Acessado em 22/10/2012).
- Chourney, A. (2012) Taking The Game Out Of Gamification. *Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management*.
- Cruz, S. & Carvalho, A. (2006). Weblog como Complemento ao Ensino Presencial no 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico. *Revista de Ciências da Informação e da comunicação do CETAC*, pp. 64 - 87.

Cuperschmid, A. R. M. (2008) Heurísticas de Jogabilidade Para Jogos de Computador. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

Darwin, C. (2002). Origem das espécies. Belo Horizonte: Editora Itatiaia.

Denzin, N. e Lincoln, Y. S (Eds.). (2006) Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: Denzin, N. e Lincoln, Y. O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens. Porto Alegre: Artmed.

Derryberry, A. (2007). Serious games: online games for learning. http://www.adobe.com/resources/elearning/pdfs/serious_games_wp.pdf. Acessado em 25.10.2012.

Deterding, S., Sicart, M., N. L., O'Hara, K. & Dixon, D. (2011) Gamification: Toward a Definition. Paper presented at the CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts, Vancouver, Canada.

Dickens, C. (2003) Um Conto de Natal. L&PM, São Paulo.

Farias, J. S.; Farias, M. N.; Guimarães, T. A. (2010). Análise Sociométrica De Uma Rede De Transferência De Conhecimento. R. Adm. FACES Journal Belo Horizonte • v. 9 • n. 1 • p. 11-31.

Ferreira, J.; Batista, Micheline D. G.; Morais, J. J. V.; Silva, A. T. (2009). Jogos eletrônicos (JEs) on-line: por uma hermenêutica da vivência de criatividade no ciberespaço. Trabalho apresentado no XIV Congresso Brasileiro de Sociologia, Rio de Janeiro.

Fitz-Walter, Z.; Tjondronegoro, D. W. & Wyeth, P. (2011) Orientation passport : using gamification to engage university students. 23rd Australian Computer-Human Interaction Conference, ACM, Australian National University, Canberra, ACT.

Flick, U. (2009) Desenho da pesquisa qualitativa. Porto Alegre: Artmed.

Fontana, R. & Cruz, M. N. (1997) Psicologia e trabalho pedagógico. São Paulo: Atual.

Gadamer, H. G. (2000) Verdade e Método. Rio de Janeiro: Vozes.

Gadamer, H. G. (2002). O problema da consciência histórica. Rio de Janeiro: Editora Fundação Getúlio Vargas.

Gadamer, H. G. (2004). “Homem e linguagem”. In: Verdade e método II: complementos e índice. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco. Ens. 11, p. 173-182.

Gadamer, H. G. (2007) Subjetividade e Intersubjetividade, sujeito e pessoa. In: Hermenêutica em Retrospectiva: vol II: a virada hermenêutica. Petrópolis: Vozes.

Gadamer, H.G. (1995) El inicio de la filosofía occidental. Barcelona: Paidós.

Gee, J. P. (2003) What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave/Macmillan.

Gee, Paul (2008). Video games and embodiment. Games and Culture, vol. 3, nº 3-4, pp. 253- 263.

Gould, S. J.(1999). A Falsa Medida do Homem. São Paulo: Martins Fontes.

Groh, F. (2012) Gamification: State of the Art Definition and Utilization. 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics.

Grondin, J. (1999) Introdução à Hermenêutica Filosófica. São Leopoldo: Ed. UNISINOS.

Halverson, E., & Halverson, R. (2008). Fantasy sports: the case for competitive fandom. Games and Culture 3(3-4) 286-307.

Harlow, D. (2005) Jogos como ferramentas educacionais.

Hatala, J. P. (2006). Social Network Analysis in Human Resource Development: A New Methodology. Human Resource Development Review, 5, 1, 45-71.

Hayes, E. R.; Games, I. A. (2008). Making computer games and design thinking: A review of current software and strategies. *Games and Culture*, vol. 3, n° 3-4, julho, pp. 309- 332.

Huizinga, J. (2000) *Homo Ludens*. 2. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Huotari, K., & Hamari, J. (2011). Gamification” from the perspective of service marketing. CHI’2011 (Gamification workshop), Vancouver, Canadá.

Johnson, Steven (2005). *Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Campus.

Kishimoto, T. M. (2003) *O brinquedo na educação: considerações históricas*. Idéias São Paulo: Centro de Referência em Educação Mario Covas.

Lago, M. W. J. (2005) *Redes sociais informais intraorganizacionais e os processos e mudanças organizacionais: estudo em uma empresa de tecnologia da informação*. Dissertação apresentada ao Núcleo de Pós-Graduação em Administração, Mestrado Profissional, Universidade Federal da Bahia. Salvador.

Landers, R. N. & Callan, R. C. (2011). Casual social games as serious games: The psychology of gamification in undergraduate education and employee training. In M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (Eds.), *Serious Games and Edutainment Applications* (pp. 399-424). Surrey, UK: Springer.

Lawn, C. (2007) *Compreender Gadamer*. Petrópolis, RJ: Vozes.

Leontiev, A. (2004). *O desenvolvimento do psiquismo*. São Paulo: Centauro.

Leontiev, A. N. (1978) *Actividade, Consciência e Personalidade*. Fonte: The Marxist Internet Archive.

Macambira, M. O. (2009) *Comprometimento organizacional e redes sociais informais: a estrutura das relações interpessoais e o vínculo com a organização*.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal da Bahia. Salvador.

Malone, T. W. (1982) Heuristics for designing enjoyable user interfaces. In Proc. CHI.

Marcuschi, L. A. (2005) Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: Marcuschi, L. A.; Xavier, A. C. (Orgs.). Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna.

Marteleteo, R. M. (2001). Análise de Redes Sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação. Ciência da Informação, Brasília, v. 30, n.1, p.71-81.

McGonigal, J. (2011) Reality is broken. Why game make us better and how they can change the world. London: The Penguin Press.

Meira, L.; Lerman, S. (2009). Zones of Proximal Development as fields for communication and dialogue. In: C. Lightfoot; M. C. D; Lyra, P. (Org.). Challenges and strategies for studying human development in cultural contexts. Roma: Firera Publishing, pp. 199-220.

Meira, L.; Meira, S. (2004) Redes Sociais Colaborativas. Relatório Interno, C.E.S.A.R. Recife, Pernambuco.

Meira, Luciano ; Neves, A. ; Geber, R. (2009) Lan House na escola: uma olimpíada de jogos digitais e educação. In: VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2009, Rio de Janeiro. Anais do VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.

Melo, L. B.; Meira, L. (2003) Construção do espaço virtual: interação mediada por ambientes de chat e estratégias cognitivas de localização. Cad.Est.Ling., Campinas, (45):145-160.

Melo, P. H. F. (2007) Uma perspectiva semiótico-interacional da emergência e manutenção de redes sociais na Internet. Dissertação de Mestrado Programa de Pós Graduação em Psicologia Cognitiva, UFPE.

Miglino, O.; Di Ferdinando, A.; Rega, Angelo; P. (2007). Le nuove macchine per apprendere: simulazioni al computer, robot e videogiochi multi-utente. Rivista Sistemi intelligenti. Fascicolo 1, aprile p. 113-135.

Minayo, M. C. S. (2008) O desafio do conhecimento. São Paulo: Hucitec.

Minayo, M. C. S. (2009) Construção de Indicadores Qualitativos para Avaliação de Mudanças. Revista Brasileira de Educação Médica 33 (1 Supl. 1): 83-91.

Nascimento, S. & Beuren, I. M. (2011) Redes Sociais na Produção Científica dos Programas de Pós-Graduação de Ciências Contábeis do Brasil. RAC Eletrônica, v. 15, p. 47-66.

Oliveira, Z. et all, (1998) Creches: crianças, faz de conta & cia. Petrópolis, RJ: Vozes.

Pavlus, J. (2010) The Game of Life. Scientific American, 303, 43-44

Pinheiro, M. A.; Meira, L. (2010) Psicologia discursiva e o sujeito do conhecimento: A singularidade como questão. Psicologia em Estudo (Impresso), v. 15, p. 603-611.

Pinker, S. (2008). Do Que é Feito o Pensamento. Cia da Letras-SP.

Pino, A. Editorial. Educação e Sociedade. Campinas, Cedes n. 71, 2000.

Prestes, Z. R. (2010) Quando não é quase a mesma coisa: análise de traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil - repercussões no campo educacional. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, Brasília.

Primo, A. (2006) O aspecto relacional das interações na Web 2.0. XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Brasília.

Primo, A. (2007) Avaliação qualitativa de interações em redes sociais: Relacionamentos no blog Martelada. *Comunicação, Mídia e Consumo* (São Paulo), v. 4, p. 137-158.

Primo, A. (2009) Existem celebridades da e na blogosfera: reputação e renome em blogs. In: XVIII Compós, 2009, Belo Horizonte. *Anais. Belo Horizonte: Anais.*

Recuero, R. (2008) Comunidades em redes sociais na internet: um estudo de caso dos fotologs brasileiros. *Liinc em Revista*, v. 4, p. 63-83.

Recuero, R. (2009) *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

Recuero, R. ; Zago, G. S. (2012) A Economia do Retweet: Redes, Difusão de Informações e Capital Social no Twitter. *Revista Contracampo*, v. 1, p. 19-43.

Recuero, R. C. (2006) Comunidades em redes sociais na internet: proposta de tipologia baseada no Fotolog.com. Tese de doutorado apresentada no Programa de Pósgraduação em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Reis, M. S. R. (2011) Os jogos em redes sociais online, pervasive games e a gameificação do cotidiano como expressões do lúdico na sociedade contemporânea. *Ícone*, v.13 n.2

Santaella, L. (2004). Games e comunidades virtuais. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acessado em: 03 de outubro de 2012.

Shaffer, D. W; Squire, K. D; Halverson, R; Gee, J. P. (2005) Video Games and the Future of Learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), p. 104-111.

Shneiderman, B. (2004) *Designing the user interface: Strategies for effective Human-Computer Interaction*. 4. ed. Maryland, Addison-Wesley Publishing Company.

Simkins, D. W.; Steinkuehler, C. (2008). Critical ethical reasoning and Role-Play. *Games and Culture*, vol. 3, nº 3-4, pp. 333-355.

Smolka, A.L.B. (2006) Ensinar e significar: ou das não coincidências nas relações de ensino. *Journal for the Study of Education and Development*. v.30.

Soares, M.H.F.B. (2004) O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química. Tese de Doutorado apresentada na Universidade Federal de São Carlos.

Steinkuehler, C. (2008). Introduction to the Games Learning & Society (GLS) Conference Special Issue. *Games and Culture*, vol. 3, nº 3-4, pp. 251-252.

Thelwall, M. (2008). Social networks, gender and friending: An analysis of MySpace member profiles. *Journal of the American Society for Information Science and Technology* 59 (8): 1321–1330.

Vigotski, L. S. (2000). *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.

Vigotski, L. S. *Psicologia pedagógica*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

Von Ahn, L., & Dabbish, L. (2008). Designing games with a purpose. *Communications of the ACM*, 51(8), 58-67.

Vigotski, L S (2002) *A Formação Social da Mente*. Martins Fontes - São Paulo.

Zichermann, G., & Linder, J. (2010). *Game-based marketing: Inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests*. John Wiley & Sons.

