

**A plataforma *gamer* Discord e a educação tecnológica
em tempos de pandemia**

*The gamer platform Discord and technological education
in pandemic times*

Caio Túlio Olímpio Pereira da COSTA¹

Resumo

O presente artigo se propõe a analisar como a plataforma de comunicação online Discord projetada para jogadores tem exercido papel essencial para a continuidade da educação em tempos de pandemia da Covid-19 no ciberespaço. É empregada uma breve contextualização da plataforma, seu consumo e particularidades de uso, reforço e ressignificações em contextos de ensino-aprendizagem (LA CRUZ, 2020). Utilizando-se de uma metodologia de estudo de caso, o artigo tem intento em trazer uma discussão teórica de possíveis aplicações contemporâneas, destacando, por fim, a necessidade de pensar as interfaces comunicacionais gamers em tempos de pandemia e suas reverberações na educação tecnológica.

Palavras-chave: Educação Tecnológica. Discord. Pandemia. *Games Studies*.

Abstract

The current research aims at the analysis of how the online communication platform Discord designed for gamers has been used as an essential role for education maintenance on the cyberspace during times of the corona virus pandemic. It carries out a brief contextualization of the platform, its consumption and particularities of usage, strengthening processes, and resignifications in contexts of teaching-learning (LA CRUZ, 2020). Furthermore, based on a methodology of case study, the article leads a theoretical discussion on possible contemporaneous applications, highlighting, on the other hand, the necessity of thinking gamer communications interfaces in times of pandemics and its reverberations on technological education.

Keywords: Technological Education. Discord. Pandemic. *Games Studies*.

¹ Doutorando em Educação Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco. Membro do Grupo de Pesquisa Mídias Digitais e Mediações Interculturais (CNPq – PPGEdumatec/UFPE). Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CNPQ).
E-mail: caiotulicosta3@gmail.com

Introdução

Diante do cenário de pandemia da Covid-19 que se estende pelo Brasil e no mundo desde o final do ano de 2019 e durante o ano de 2020, percebemos diariamente mudanças significativas no curso da normalidade. Numa transição, muitas vezes forçadas, do real para o virtual, substancializado como do offline para o online, emerge como campo comum uma espécie de plataformização da vida cotidiana.

Esse fenômeno social, por sua vez, foi o responsável por instaurar as reuniões de trabalho por meio do Skype, dos aniversários pelo Zoom, pelos canais de comunicação *home office* pelo Google Meet, dentre diversos outros. Essa mesma plataformização da sociedade causada pela pandemia da Covid-19 ressignifica, impreterivelmente, os modos de nos relacionar e interagir com tudo à nossa volta. As tendências afetivas nesse contexto são mudadas pelas tecnologias da contemporaneidade de forma incisiva, produzindo subjetividades distintas, como afirma Puar (2017). No campo da educação esse quadro não foi diferente. Diversos algoritmos, em suas respectivas plataformas, são responsáveis por viabilizar e mediar fenômenos sociais em tempos de pandemia, o que acaba por abrir possibilidades, inclusive, para uma distinta forma de envolvimento entre usuários, indivíduos e suas ambiências digitais, conforme atestam Van Djick, Poell e Wall (2018).

No online, portanto, se firma uma estrutura conectada capaz de refletir o social, embora ainda possa trazer, também, os dilemas presentes no offline. Essa plataformização da vida, conseqüentemente do modo como aprendemos, ensinamos e perpetuamos a educação nos tempos de crise, produz sentidos únicos, que requerem que nossos pensamentos estejam alinhados à plataforma que estamos conectados, tal como Lupton aponta em seus apurados (LUPTON, 2014).

Diante desse contexto, a plataforma online Discord se configura como um software de uso gratuito para transmissão de vídeo e voz, com chat disponível, projetado sobretudo para uso paralelo a jogos. Apresenta servidores online públicos e privados, enquanto comunidades virtuais, acessíveis a todos os jogadores e usuários com uma conexão à internet. E, em tempos de pandemia, se adequou também a uma nova realidade cotidiana que seus usuários estão inseridos.

Baseado nesse contexto, o artigo emprega uma metodologia de estudo de caso para conceber essas transições da plataforma do universo gamer a partir de suas reverberações para a educação tal qual como facilita o entendimento de Yin (2015). Alinhado às discussões teóricas que contextualizam o jogador, também enquanto educando ou indivíduo protagonista de um processo de ensino-aprendizagem mediado por jogos, é preocupação desse artigo trazer dados a partir de uma coleta do pesquisador-autor através do ferramental analítico antropológico observação participante, tal como ofertado por Creswell (2014).

Por outro lado, não é intento de o trabalho esgotar todas as possibilidades que as plataformas de comunicação gamer como o Discord podem exercer para os contextos educacionais e sociais. Entretanto, é relevante considerar os dinamismos e flexibilizações alcançadas pelos jogos digitais e suas mediações. Portanto, encaramos esse recorte como uma responsabilidade da Educação Tecnológica.

A plataforma de comunicação gamer Discord

Em cenário geral, enquanto jogadores estão em conjunto vivenciando um universo de possibilidades digitais a partir de uma narrativa em game, digitar no teclado de um computador alguma instrução para um colega pode acabar por quebrar ou diminuir uma imersão ou projeção-identificação com o avatar presente na tela, tal qual como atestam Gomes (2003) e Edgar Morin (1980). Nos campos dinâmicos de títulos contemporâneos, em sua grande parte, online, onde não é possível “pausar” um jogo, alternar entre a janela do game e uma interface de transmissão pode expressar, inclusive, a perda de momentos valiosos para o decorrer da narrativa e da experiência do jogar. Isso é ainda mais perceptível, por exemplo, nos MMORPGs, os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (jogo de representação de papéis multijogador em massa, em tradução livre), onde há, independente do jogador estar conectado ou não, um ecossistema digital independente programado a partir de dados e algoritmos.

Por uma questão mais imediatista, entra em cena o Discord, que facilita esse trabalho e intensifica a colaboração, laços de sociabilidade e formas de mergulhar mais intensamente nas realidades primorosamente simuladas tal quais exploradas por Janet Murray (2003). O *software*, por sua vez, foi criado em 2015 e disponibilizado gratuitamente para várias plataformas computacionais, e em 2017 já contava com 45

milhões de pessoas cadastradas, conforme atestado por Francis em suas análises (FRANCIS, 2017). Ainda, nessa plataforma tecnológica é possível criar as próprias comunidades relacionadas a jogos. Segundo Francis (2017), sob essas características, o Discord conta com mais de 9 milhões de pessoas fazendo log in diariamente e tem sido, pelos últimos anos, muito popularizado pelos esportes eletrônicos e jogadores de campeonatos online diversos. Apesar de ser similar em certas funcionalidades a outros programas, conforme o supracitado Skype, inclusive podendo ser utilizado basicamente da mesma forma, o Discord detém um diferencial expressivo, pois otimiza recursos computacionais para melhor ser executado em conjunto de jogos digitais mais pesados, comportando, portanto, muitos canais de voz ativos simultaneamente, ou seja, diversos jogadores em conjunto. Além disso, dispõe de uma linguagem que é refletida no imaginário que circunda a cultura pop contemporânea, com referências a games, animações, filmes e diversos elementos do entretenimento digital. Ora tirando dúvidas, ora trabalhando em equipe, às vezes conversando sobre a vida cotidiana fora do jogo enquanto se joga ou até mesmo construindo saberes por uma partilha, os jogadores podem se reunir através da plataforma Discord.

Figura 1 – A interface da plataforma Discord em streaming de jogo ao vivo, com canais de voz localizados à esquerda.



Fonte: USA Today.

Rutherford (2020), inclusive, reforça que embora o Discord seja desenhado e idealizado para jogadores, em sua grande maioria composta por usuários de jogos online, também pode ter como público-alvo diversos grupos distintos, principalmente por deter interfaces úteis e amigáveis para trabalho e afins, se assimilando, portanto, com plataformas como Zoom, Hangouts, dentre outros. Nesse sentido, é totalmente plausível e comum encontrar no Discord grupos que se reúnem para jogar RPGs de mesa de forma online, fazendo uma rolagem de dados virtuais e se envolvendo com a narrativa do jogo a partir de uma hipermediatização de campanha de aventura, uma convergência entre online e offline.

Games e a pandemia da Covid-19

Nunca se jogou tanto na contemporaneidade. Esse relato é constantemente exemplificado pelas edições anuais da Pesquisa Game Brasil, um censo demográfico e cultural que perfila o jogador brasileiro a partir de seu consumo, preferências e individualidades durante a experiência de jogar. Realizado por instituições de pesquisa e agências de publicidade, em sua edição de 2020, a pesquisa demonstrou que 73,3% da população joga algum tipo de jogo, seja esse eletrônico ou não. Em relação ao ano anterior, inclusive, houve um acréscimo de 7,1% no número total (SIOUX; BLEND; ESPM, 2020).

Em termos de receita, desde 2017 o Brasil vem ocupando um lugar expressivo no pódio da América Latina enquanto consumidor desse mercado, se estabelecendo inclusive como o décimo terceiro do mundo, a partir de rendimentos mercadológicos que perpassam o valor de U\$1,3 bilhão, segundo Newzoo (2017). E, em 2018, a título de exemplo, tivemos mais de 1.718 jogos produzidos de forma oficial no Brasil, feitos por desenvolvedores brasileiros. Desses, 785 foram voltados para o entretenimento digital, enquanto 874 foram considerados de viés educativo (ABRAGAMES, 2017).

Baseado no exposto, contextualizando o histórico desse caminho midiático de pouco mais de 60 anos de existência com a crise de saúde pública internacional ocasionada pela pandemia da Covid-19, percebemos no campo dos videogames uma incidência ainda mais expressiva no cotidiano dos jogadores. Um exemplo desse indício é justamente a iniciativa da campanha #PlayApartTogether, em que 55 empresas do ramo, em sua grande parte *publishers* e desenvolvedoras concordaram em divulgar as

principais recomendações da Organização Mundial da Saúde, a OMS, reforçando, em primeiro plano, a necessidade de ficar em casa para evitar a propagação da Covid-19. Através de premiações, eventos especiais, promoções e iniciativas exclusivas em seus jogos digitais, as empresas conectaram através de lentes de alegria, propósito e significado diversas pessoas ao redor do globo, conforme informa Takahashi (2020). Muitos jogos, nesse sentido, tiveram seus preços em lojas virtuais reduzidos, outros passaram a ser disponibilizados de graça ou por tempo limitado. Em consequência, a plataforma social e de venda de jogos digitais para computador Steam contabilizou o registro mais expressivo de toda sua trajetória de 16 anos de existência, com aproximadamente 22,6 milhões de jogadores/usuários conectados simultaneamente. Esses números, inclusive, quebraram um recorde estabelecido poucos dias antes, onde 20 milhões de pessoas estavam ativas, de acordo com Lordello (2020). Esse retrato de conexão e coletividade de nossa sociedade pós-moderna evidencia um potencial que pode ser reverberado na educação, por uma ubiquidade de processos formativos causados pelos jogos digitais, tal qual nos auxilia Scolari (2018) em sua literacia transmidiática, onde jogando o aluno passa a adquirir uma determinada capacidade no processo de envolvimento no ambiente do jogo, respaldado por exemplo pela imersão de Murray (2003). No Discord, sob esse raciocínio, é possível transmitir conhecimento, o que faz com que o jogador usuário adquira uma capacidade que ajuda em tarefas de ensino (SCOLARI, 2018). Portanto, a convergência entre os games, o Discord e a Educação acaba sendo ostensiva.

Consequentemente, a partir da preocupação com tecnologias, metodologias ativas, jogos digitais e o papel do educador em tempos de pandemia, foi realizado um questionário como estudo exploratório quantitativo durante o mês de maio contabilizando depoimentos diversos de professores de diferentes níveis e redes primordialmente sobre suas percepções na suspensão das atividades presenciais durante a pandemia da Covid-19. Até o dia 10 de junho foram obtidos, portanto, 254 respostas que nos permitem, de certo modo, a realizar inferências sobre a temática, principalmente no que diz respeito às vivências no ciberespaço a partir do contexto educacional.

Desse grupo, contudo, faz-se necessário nesse momento conhecer melhor os professores através de um perfilamento de categoria, para que possamos empregar uma análise satisfatória que se conecte com o intento do presente artigo. No que diz respeito à faixa etária, desse grande número contamos com 33 respostas de profissionais entre “20

a 29 anos”; 70 entre “30 a 39 anos”; 79 entre “40 a 49 anos”; 52 entre “50 a 59 anos”; e 20 entre “60 a 69 anos”. Nessa categoria também contamos com a opção “acima de 70”, porém não foi contabilizada nenhuma classificação. Quanto às escolaridades, 79 profissionais são apenas especialistas, enquanto 73 são doutores; 40 apenas mestres; 27 com ensino superior completo; 16 apenas mestrandos; 14 doutorandos e 5 graduandos. Ainda, dos 254 professores que participaram da coleta de dados, 217 já costumavam utilizar Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, as TDICs, para uso pessoal, enquanto 7 “nunca utilizaram” e 30 responderam “às vezes”. Contudo, no que diz respeito ao uso pedagógico, 139 responderam que “sim”; 37 responderam que “não” e 78 marcaram a opção “às vezes”.

Dessa amostragem, 162 professores estão ministrando aulas remotas durante a pandemia, com a suspensão das aulas presenciais. Por outro lado, apenas 16 professores já utilizaram jogos digitais como material de suporte para as aulas. Contudo, apesar de número reduzido de respostas, percebe-se com clareza um cenário destoante entre o consumo de jogos digitais e seus empregos como metodologia ativa contemporânea, principalmente diante de um cenário de crise que poderia, portanto, se mostrar propício ao uso dos games e das plataformas circundantes como o Discord.

O Discord em seu papel educacional

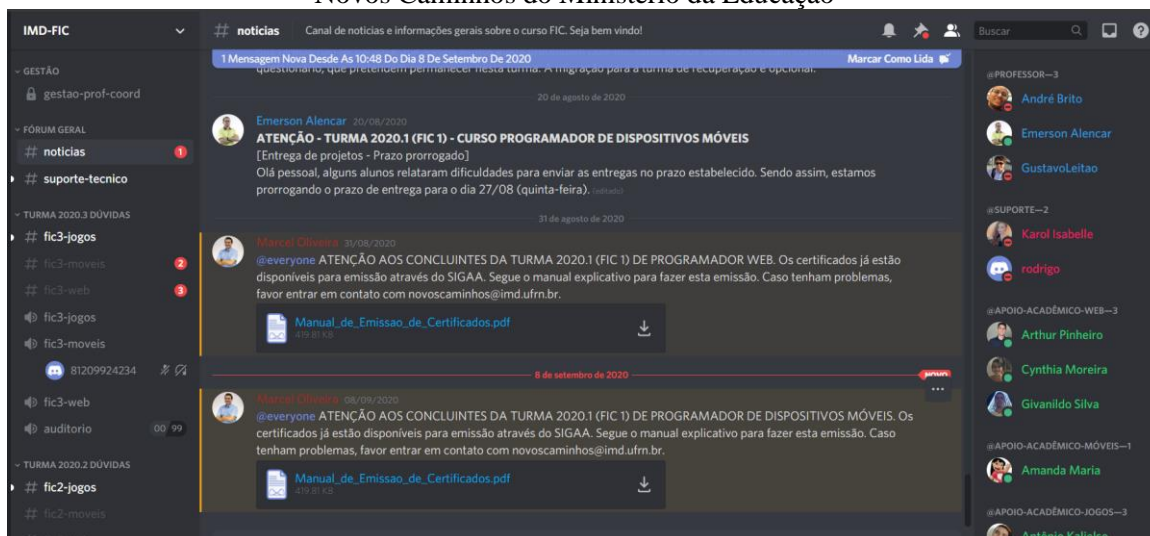
Nesse sentido, diante do contexto da pandemia da Covid-19, o suporte oficial da plataforma de comunicação gamer Discord criou tópicos de divulgação relacionados a utilização da tecnologia de seu software como recurso educacional. É dito que a equipe responsável tem recebido várias histórias e relatos de experiência de pessoas utilizando o software de distintas formas durante a pandemia da Covid-19. Nessa gama estão inseridas salas de aula que se juntaram e diversos trabalhadores sem escritórios na busca por um novo lugar para se conectar (DISCORD, 2020).

Essa convergência que rumo à plataformização da vida fez com que a preocupação com o cenário da Educação mundial fosse considerada pela plataforma Discord. Esse quadro é reforçado, principalmente, pelos fatos de que segundo a Unesco houve um fechamento presencial de diversas escolas, atingindo inclusive o pico de 1,7 bilhão de estudantes afetados. Isso representa inclusive 90% de todos os estudantes do mundo, em “diferentes níveis e faixas etárias em até 193 países no período entre 28 de

março e 26 de abril de 2020” (SENHORAS, 2020, p. 130). Portanto, a sala de aula no Discord passou a ser uma possibilidade. Desse modo, inclusive, é informado que para educadores e educadoras que não detêm experiência com a plataforma de comunicação gamer Discord, foi criado um método simplificado e rápido a partir de um manual para uma sala de aula virtual pré-organizada na plataforma, a partir de um formulário de acesso (DISCORD, 2020).

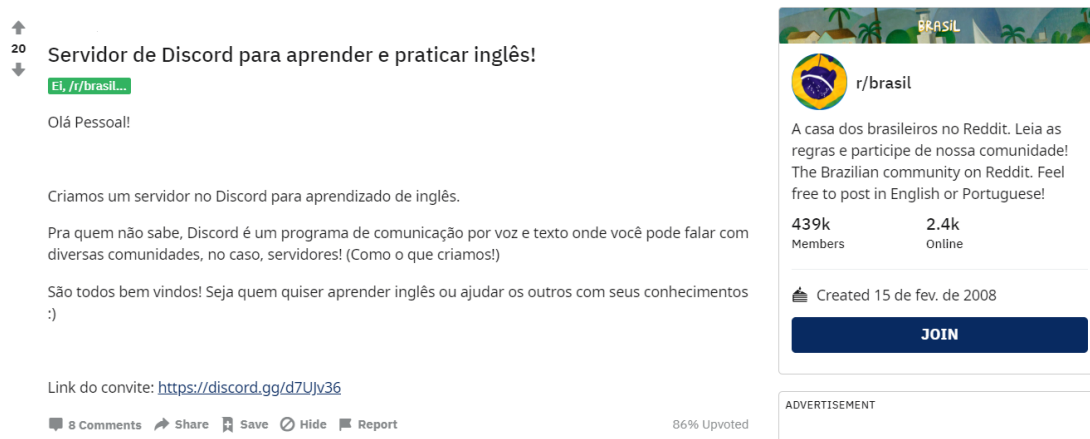
Nesse sentido, muitas instituições de ensino superior, como alguns cursos do Instituto Metr pole Digital da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, est o utilizando o Discord em paralelo ao convencional Moodle (ver figura 2). Por outro lado, o ensino informal tamb m v e no Discord possibilidades de se desenvolver, como   o caso de servidores criados para ensino e pr tica da l ngua inglesa divulgados em f runs e comunidades virtuais (ver figura 3).

Figura 2 – Discord como sala virtual para Cursos de Forma o Inicial e Continuada do Instituto Metr pole Digital da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, pelo Programa Novos Caminhos do Minist rio da Educa o



Fonte: Servidor IMD-FIC Discord.

Figura 3 – Convite para servidor de ensino e prática de inglês no fórum virtual Reddit.



Fonte: Reddit.

Enquanto ambiente de estudos, o Discord permite um gerenciamento de turmas de forma mais eficiente do que plataformas como WhatsApp, por exemplo. Para isso, é preciso criar uma conta digital e se registrar oficialmente na plataforma, a partir de usuário e senha. Disponibilizado pensando na acessibilidade, o Discord detém suporte para PC, iOS e Android, unificando servidores que garantem convergência entre dispositivos móveis e computadores pessoais. A partir de sua interface, é possível estabelecer chats, videoconferências, criação de podcasts, compartilhamento de gifs, fotos, vídeos, hiperlinks e diversos elementos que garantem uma conexão direta com o ciberespaço, favorável à educação em tempos de pandemia. Além disso, conta com interação de *chatbots*, que são serviços de atendimento virtual desenvolvidos a partir de inteligência artificial e computação cognitiva pré-configuradas e disponibilizadas em grande parte de forma gratuita para a comunidade do software, conforme atesta La Cruz (2020).

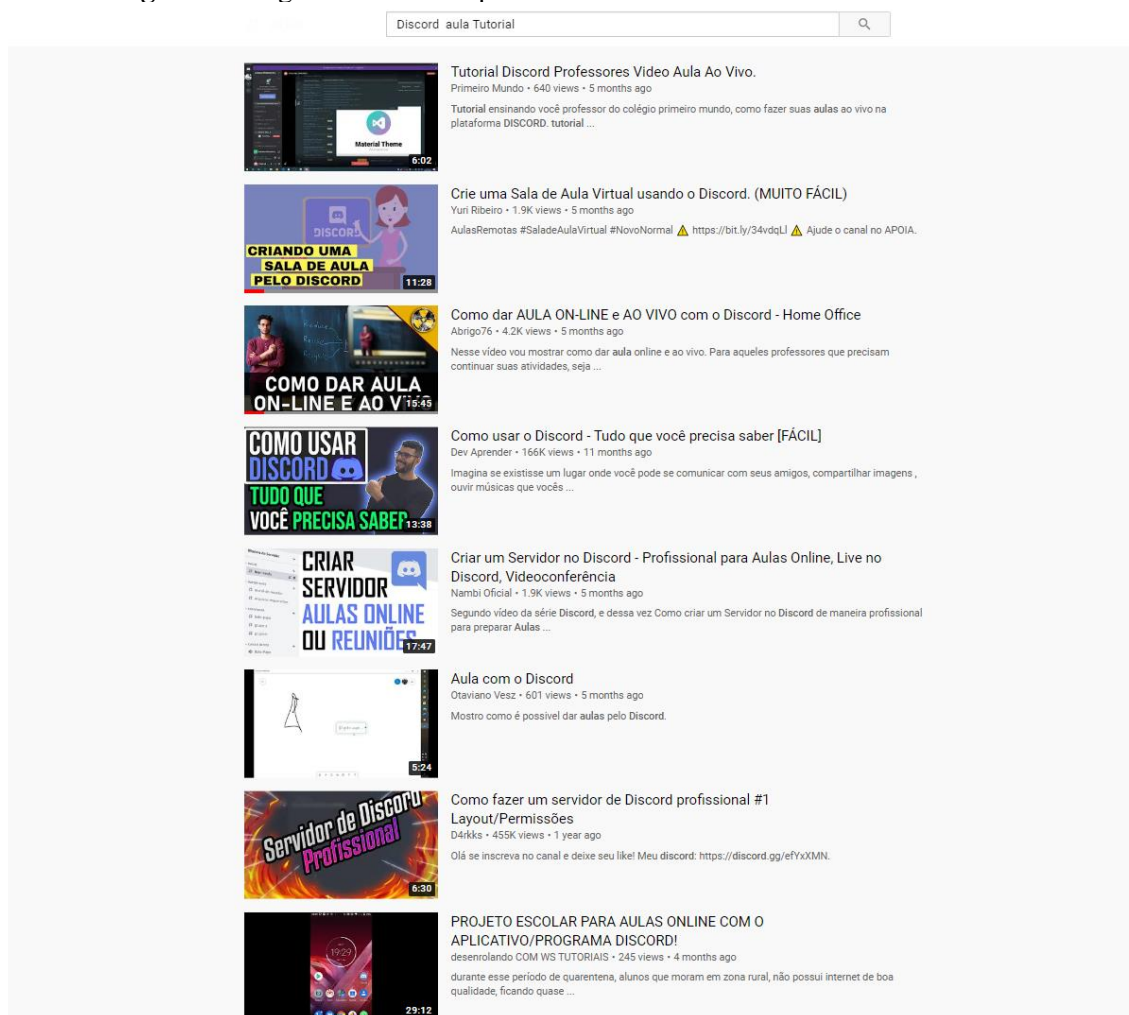
Pelo Discord, é possível atribuir cargos e permissões para os usuários e jogadores. A partir dessa ferramenta, o mediador da sala de aula virtual/servidor pode configurar quem tem acesso a qual canal criado, o que em certos desdobramentos permite inclusive adições de estruturas gamificadas. Na estrutura da plataforma há espaço para mensagens privadas, de voz e de chat, estabelecendo uma comunicação horizontal entre todos os presentes.

Além disso, potencializado pelos cenários de pandemia, é possível se deparar no YouTube com diversos tutoriais de como iniciar uma sala de aula virtual no Discord,

para além dos próprios guias originais da plataforma. São aulas passo a passo, dicas, explicações de funcionalidades e muitos outros conteúdos oferecidos gratuitamente e divulgados por professores, educandos e usuários da plataforma (ver figura 4). Esse quadro, por sua vez, reforça a cultura da convergência e a sociedade multimídia, descentralizada e produtora de conteúdo no qual estamos inseridos.

Um aprendizado mediado por jogos com suporte da plataforma Discord, por exemplo, pode ser concebido em tempos de pandemia como um fruto da cultura da convergência da qual Jenkins explora (2009), permitindo no ciberespaço, portanto, suporte às bases de educação tão fragilizadas em tempos de pandemia. Dessa forma, pelo intento do presente artigo, evidenciamos uma tendência da pós-modernidade em tempos de pandemia.

Figura 4 – Página de busca da plataforma YouTube sob “Discord aula Tutorial”.



Fonte: YouTube.

Considerações finais

De acordo com os desdobramentos explorados ao longo do artigo, percebemos nos jogos digitais um reforço enquanto parcela expressiva de suporte educacional. Diante desse contexto, a plataforma de comunicação gamer Discord pode ser empregada como metodologia ativa dotada de mediar a experiência de jogar, o ensino-aprendizagem e a educação em tempos de pandemia da Covid-19. Nesse sentido, acima de tudo, seria facilitadora de uma literacia transmidiática, que faria com que jogadores e usuários da plataforma Discord pudessem se apropriar de elementos circundantes do ciberespaço para compor um repertório de referências educacionais.

A cultura da convergência, nesse sentido, permite que as narrativas digitais ocupem o imaginário social e cultural dos jogadores, cenário que se intensifica em tempos de pandemia e incertezas. Nesse sentido, o uso do Discord é capaz de agregar vivências, mesclando individualidades e subjetividades coletivas, tal qual Pierre Lévy traz em seu *Inteligência Coletiva (e compartilhada)* (1998).

O Discord, como metodologia ativa, espaço educacional e agregador transmidiático em tempos de pandemia acaba por exercer uma capa de possibilidades que permite o voo de um desdobramento da educação responsável por diminuir a distância entre o consumo e produção de jogos eletrônicos e seus usos em sala de aula ou como ambientes informais de aprendizado.

Referências

ABRAGAMES. Associação Brasileira das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Digitais. **Dados sobre o Mercado de Games do Brasil**. 2017. Online. Disponível em: <<http://www.abragames.org/o-que-estamos=fazendo>>. Acesso em: 16 set. 2020.

CRESWELL, J. W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens**. Porto Alegre: Penso, 2014.

DISCORD. **Como Usar o Discord para sua sala de aula**. Discord Blog, 2020. Disponível em: <<https://support.discord.com/hc/pt-br/articles/360041360311-Blog-Como-usar-o-Discord-para-sua-sala-de-aula>>. Acesso em: 09 set. 2020.

FRANCIS, B. **Theres' now 45 million people gabbing about games on Discord**. Gamasutra – The Art & Business of making games, 2017.

GOMES, R. **Imersão e Participação: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos.** Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

LA CRUZ, F. **Chatbots na educação: um novo jeito de aprender e ensinar.** Desafios da Educação - EdTech (Metodologias de Ensino), 2020. Disponível em: <<https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/chatbots-na-educacao/>>. Acesso em: 11 set. 2020.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva.** São Paulo. Edições Loyola, 1998.

LORDELLO, V. **Com isolamento pela COVID-19, games e streaming escancaram protagonismo.** Exame, 2020. Disponível em: <<https://exame.com/blog/esporte-executivo/com-isolamento-pela-covid-19-games-e-streaming-escancaram-protagonismo/>>. Acesso em: 10 set. 2020.

LUPTON, D. **Digital Sociology.** [s. 1.]. Taylor & Francis, 2014.

MORIN, E. **O cinema ou o homem imaginário.** Lisboa: Moraes Editora, 1980.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Itaú Cultural, 2003.

NEWZOO. **The Global Games Market Report.** Amsterdam: gameindustry.com, 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com>>. Acesso em: 25 ago. 2020.

PUAR, J. K. **The right to main.** Durham: Duke University Press, 2017.

RUTHERFORD, S. **Discord becomes an even better Zoom alternative for gamers with the addition of 1-button video chat.** Gizmodo UK Apps, 2020.

SCOLARI, C. A. **Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes em el aula.** University Press, 2018.

SENHORAS, E. Coronavírus e educação: análise dos impactos assimétricos. **Boletim de Conjuntura**, vol. 2, n. 5. 2020.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil 2020**, 2020.

TAKAHASHI, D. **40 more game companies join WHO #PlayApartTogether coronavirus awareness campaign.** Vulture Beat - Games Beat, 2020.

VAN DJICK, J.; POELL, T.; WAAL, M. **The platform society: public values in a connected world.** [s.1: s. n.], 2018.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** Porto Alegre: Bookman, 2015.