

COMO OS JOGADORES RECORDAM? TECNOLOGIA DIGITAL, CULTURA E CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE

Matheus Paim Calheiros¹

Carlos Enrique dos Santos Alves²

João Gabriel Lima Almeida³

Helyom Rogério Reis Viana da Silva Teles⁴

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus* Catu / calheiros527@gmail.com

²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus* Catu / carloosenriquekiq@gmail.com

³Universidade Estadual de Feira de Santana / gabriel.lima.almeida@gmail.com

⁴Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus* Catu / helyom@gmail.com

O presente projeto tem em vista ampliar a compreensão das possibilidades de significação histórica e cultural dos jogos eletrônicos enquanto suporte para a construção da memória coletiva, através do estudo das narrativas e das práticas de memória da comunidade de jogadores do MMORPG (jogo de interpretação de personagens *on-line* e em massa, para multijogadores) *City of Heroes* (NCSOFT, 2004). Espera-se contribuir para uma história cultural das comunidades de jogadores(as), campo de pesquisa que se encontra em rápida expansão na comunidade internacional de pesquisadores(as) de História. As vivências obtidas através dos jogos eletrônicos passaram a referenciar a nossa experiência cotidiana. Daí a importância de compreender como a identificação com o avatar suscita nos(as) jovens processos de construção de empatia e de engajamento emocional pelos jogos digitais. A busca pela compreensão desses mecanismos é crescente no campo da educação e da formação profissional. Além de alinhar-se com estudos que pensam a centralidade dos meios digitais na construção da sociabilidade contemporânea, a pesquisa pode contribuir para uma melhor compreensão sobre a cultura escolar do *Campus* Catu e fortalecer os laços identitários e a autoestima de estudantes que performam a identidade *gamer*, que até então têm recebido pouco reconhecimento e inclusão social. O método utilizado é a videoetnografia virtual aliada à análise de documentos publicados em redes sociais pela comunidade de jogadores(as) e a experiência pessoal dos(as) pesquisadores(as) do jogo.

Palavras-Chave: Memória coletiva. Videogames. Identidade cultural.

Este trabalho é fruto do projeto COMO OS JOGADORES RECORDAM? TECNOLOGIA DIGITAL, CULTURAL E CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE, financiado pelo CNPq e aprovado na Chamada Interna Propes N° 09/2020, regida pelo Edital N° 71/2020.

