

**A NOÇÃO DE PRÁTICA E CONSCIÊNCIA DE REGRAS MORAIS ENTRE
ADOLESCENTES VIA UTILIZAÇÃO DE JOGOS VIRTUAIS
CONSIDERADOS VIOLENTOS**

PRACTICE AND CONSCIOUSNESS OF MORAL RULES AMONG TEENAGERS WHO
PLAY CONSIDERED VIOLENT VIRTUAL GAMES

Pedro Belchior da SILVEIRA JUNIOR¹

Resumo: Este estudo buscou investigar, em uma perspectiva psicogenética, como a noção de julgamento moral apresenta-se nos adolescentes que utilizam jogos virtuais considerados violentos. Através de experimentos realizados em 2010, os jovens foram testados individualmente, via questionários específicos, buscando-se definir a natureza psicológica das realidades morais com o embasamento teórico piagetiano. Ao fim da série de perguntas, os resultados apontaram características da fase da heteronomia e indicação de uma possível fase de autonomia de acordo com o desenvolvimento moral.

Palavras-chave: Julgamento moral. Jogos virtuais. Piaget

Abstract: This study aimed to investigate, in a psychogenic perspective, how the notion of moral judgment is presented in adolescents who use virtual games considered violent. Through experiments performed in 2010, young people were tested individually, via specific questionnaires, aiming to define the psychological nature of moral realism based on Piaget's theory. At the end of the series of questions, the results pointed characteristics of heteronomous stage and indication of a possible phase of autonomy according to moral development.

Keywords: Moral judgment. Virtual games. Piaget

Introdução

Historicamente, sabe-se da existência de vários tipos de jogos como: jogos de faz-de-conta, jogos de movimento, jogos de lógica, entre outros. Porém, nos dias de hoje, o sucesso está presente na “febre” dos jogos eletrônicos (*games*), do ambiente virtual e do multimídia combinados, além da consequente introdução do jogador no processo, o RPG (*Rolling playing game*) (KRUGER e CRUZ, 2001).

¹ Mestre em Biofísica Molecular (Ibilce/UNESP – São José do Rio Preto - SP). Analista de Ensino – Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto (Famerp). Docente da Faculdade de Educação, Ciências e Artes Dom Bosco – Monte Aprazível - SP. E-mail: pbelchior@ymail.com

De acordo com Mendes (2006), os jogos eletrônicos ou games possuem três características que podem ser identificadas nos jogos de modo geral: “representam uma atividade lúdica, têm um sistema de regras previamente estabelecido e, igualmente, são objetos para se jogar” e, ainda, segundo o mesmo autor são artefatos “inseridos em uma complexidade social e são, por sua vez, altamente complexos, compostos por vários tipos de máquinas e *softwares*”.

Nesse trabalho investiga-se a noção de prática e consciência de regras morais. O estudo é feito a partir dos jogos eletrônicos, visando identificar possíveis diferenciações desse processo em relação ao não-virtual. Como justificativa no focar dos jogos eletrônicos, se observa a sua inserção, ainda recente na infância, e o crescimento, acelerado na adolescência, além de sua disseminação nos meios sociais, inclusive educacionais.

O papel do jogo

De acordo com Ramos (2006), pode-se considerar os jogos eletrônicos como espaços virtuais de interação, ação e realização fantasmática de desejos, a partir da suspensão dos valores morais.

Um ponto importante a avaliar em relação aos games envolve a simulação de qualquer tipo de atividade real no computador, notadamente com regras diferentes das reais e que podem promover a chamada suspensão da moral. Um representante muito difundido dessa modalidade, por exemplo, é o jogo *The Sims*, no qual o usuário reproduz o dia a dia sem se ater às regras do mundo real.

O jogo é uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta o que favorece a aquisição de valores e a compreensão do contexto. E quando pensamos nos jogos eletrônicos de simulação, o que fazemos no uso de aspectos ficcionais é para criar uma realidade virtual que satisfaça a percepção humana. Assim, esses aspectos podem nos remeter à idéia de um *faz-de-conta* no mundo virtual.

Encontramos em Ramos (2006), a descrição de jogos politicamente incorretos dentre os quais destacamos, o *Carmageddon*, um jogo de corrida, “onde os objetivos são bater em seus oponentes, incendiar pessoas, atropelar pedestres e animais e se chocar contra edificações ou objetos espalhados pelas ruas. Quanto mais esses atos são praticados, mais pontos são ganhos” e o *Counter Strike* que se baseia no confronto entre dois grupos, terroristas e policiais e, dependendo da fase, “existem objetivos tais como implantar/desarmar bombas, fazer/resgatar

reféns, matar/proteger o líder, e outros. A cada inimigo morto e a cada objetivo alcançado, o jogador acumula pontos e dinheiro”.

De acordo com Luna (2008), o jogo *Grand Theft Auto*, “grande ladrão de carros”, foi lançado, em princípio para computador, sendo o primeiro traço característico o da permissão dada ao jogador para roubar qualquer carro presente no jogo. É possível, em GTA, encarnarmos um fora da lei como personagem principal. Esse foi apenas o primeiro exemplar de uma série que ficaria conhecida no mundo inteiro.

Diferente de jogos como *Counter Strike*, em que o jogador pode escolher entre assumir um personagem “do bem”, representado pela equipe anti-terrorismo, ou “do mal”, representado pelos terroristas, GTA restringe a escolha a um avatar que possui no mundo real a representação social de um delinqüente, transgressor da ordem e bons costumes.

Ressalta-se que as pessoas nas ruas podem ser mortas pelo personagem, mas isso não é uma condição determinante do jogo. O jogador pode percorrer toda a trama matando apenas os membros de gangues inimigas ou os inimigos instituídos pelas missões propostas pela narrativa. Matar os representantes da sociedade civil não é necessário ao progresso do jogo, exceto à necessidade financeira do personagem.

Como já citado, destaca-se também o jogo *The Sims* que simula a vida real, entretanto possui regras diferentes: o usuário não precisa necessariamente se ater às regras existentes no mundo real, sendo este motivo, talvez, a principal explicação para um sucesso tão grande entre os adeptos de games.

Teoria piagetiana

O embasamento teórico é buscado em Jean Piaget, que apresenta seus estudos sobre o juízo moral no livro “O juízo moral na criança”. Para Piaget (1994), é mais fácil estudar dois grupos de fenômenos: a prática das regras (a maneira pela qual as crianças de diferentes idades as aplicam efetivamente) e a consciência da regra, isto é, a maneira pela qual as crianças de diferentes idades representam internamente o caráter obrigatório, o sagrado ou o decisório, inerente às regras do jogo. Desse modo, a comparação entre prática e consciência da regra é o que melhor permite definir a natureza psicológica das realidades morais.

Segundo Piaget, na prática das regras os resultados são, em sua maioria, os seguintes: primeiro estágio, puramente motor e individual, no decorrer do qual a criança manipula os objetos em função de seus próprios desejos e modelos motores (jogo individual); segundo estágio (dois a cinco anos), egocêntrico, com as regras recebidas do exterior, ou seja, a crianças joga independentemente de parceiros, sendo mais um duplo caráter de imitação; o terceiro estágio (sete/oito anos a onze/doze anos), a cooperação nascente, com a procura por vencer seus adversários; finalmente aos onze ou doze anos aparece um quarto estágio que é a codificação das regras.

Em relação à consciência de regra, pode-se expressá-la sob a forma de três estágios, sendo que o primeiro é puramente motor, o segundo período se inicia no decorrer da fase egocêntrica e avança pela cooperação indicando que a regra é eterna e de origem adulta, culminando com o último estágio que indica um consentimento mútuo de respeito obrigatório.

Em relação a moralidade, esta depende do tipo de relação social que o indivíduo mantém com os demais e pode, desse modo, existir tantos tipos de moral como de relações sociais. De acordo com tal hipótese, Piaget (1994) distingue duas formas diferentes de moral: a heterônoma, baseada na obediência, na coerção e a autônoma, fundamentada na igualdade, no respeito mútuo e na cooperação: a condição necessária para a autonomia é a relação mantida com os companheiros.

Kobayashi (2010) resume de forma clara as duas fases. Assim, as características principais da fase da heteronomia são que a regra é imposta, a partir do exterior, como um sistema de regras obrigatórias; além disso, apresenta caráter coercitivo e obrigatório, fundada no princípio de autoridade, no respeito unilateral e nas relações de pressão; sua prática é limitada e egocêntrica, a responsabilidade do ato é julgada pelas consequências materiais, denominada de realismo moral; a noção de justiça está baseada na obediência à autoridade e na ação para evitar castigos.

Por outro lado, ainda de acordo com Kobayashi (2010), na fase da autonomia, a regra surge do próprio indivíduo, como um conjunto de princípios de justiça; seu caráter, espontâneo, é fonte do bem, está apoiada no princípio de igualdade, no respeito mútuo além de nas relações de cooperação. A regra não é fixa e nem estática, mas uma forma de equilibrar relações, sua prática é resultante de decisões livres e racionais; a responsabilidade é julgada em função da intenção; a noção de justiça fundamenta-se na imparcialidade.

Assim, Piaget continua a explicação ao perceber que a cooperação sucede a coação e por consequência a moral do respeito mútuo a da autoridade. Desse modo, não se vê por que a responsabilidade subjetiva seria uma forma degenerada da responsabilidade primitiva, podendo-se afirmar que as noções de falta e sanção evoluem no mesmo tempo que as do dever, do bem, do mal e da justiça distributiva.

Além dessas fases do desenvolvimento moral, Piaget (1994) declarou haver uma terceira, chamada de anomia, caracterizada pela ausência de regras (etapa inicial do desenvolvimento do juízo moral infantil). Nessa fase, a criança julga a gravidade da falta em função do resultado ou do caráter material do ato, e não em função da intenção do agente (KOBAYASHI & ZANE, 2010).

Piaget (1994) define essas fases como um processo repetitivo, originário de cada novo conjunto de regras ou plano de consciência ou reflexão. O desenvolvimento do juízo moral, na criança, passa por uma moral heterônoma, baseada em relações unilaterais, mas não limitante a ela. Para a construção da moral autônoma, a relação de reciprocidade deverá fundamentar-se no respeito mútuo. O autor frisa, novamente, que a completa autonomia moral só existe na e pela cooperação: a moral do bem progressivamente constitui-se, dominando os falsos equilíbrios da coação.

A moral da autonomia (último momento do processo de desenvolvimento do juízo moral) deve ser o objetivo de toda educação moral. Para tanto, devemos entender que esse processo inicia-se através da anomia (fase em que há ausência de regras), passa para a heteronomia (fase em que as regras são de origem externa) rumo à autonomia do indivíduo.

Objetivos

O objetivo deste estudo foi identificar a noção de prática e consciência de regras morais entre adolescentes, via utilização de jogos virtuais considerados violentos para a categorização do processo. Para tanto, utilizou-se de um questionário com perguntas estruturadas visando a caracterização dos jovens e o posicionamento diante da exposição a dilemas morais com um pequeno grupo de jovens de um bairro da zona leste de São José do Rio Preto-SP.

Metodologia

A pesquisa realizada caracteriza-se como sendo qualitativa, observando a relação entre o sujeito-jogador e o jogo virtual. O processo envolveu um contato inicial com o sujeito, discussões sobre os jogos com o jovem e, em alguns casos, observação da interação com um *game* definido por ele. Esses sujeitos participantes foram pré-adolescentes e adolescentes na faixa etária entre 16 e 17 anos, jogadores de *games*. Inicialmente, foi aplicado um questionário para identificação do perfil dos sujeitos, contemplando a idade, quanto tempo joga por dia ou semana e quais *games* joga.

Na segunda etapa da pesquisa foram apresentados, por meio de entrevista, dilemas hipotéticos para que os sujeitos expressassem sua opinião e os julgassem. Os dilemas envolviam as temáticas comuns aos jogos, como a competitividade, a velocidade e a violência.

Questionário 1 (caracterização):

- 1) Nome;
- 2) Idade;
- 3) Há quanto tempo joga?;
- 4) Quantas horas por dia/semana joga?;
- 5) Qual jogo joga regularmente?;
- 6) Jogam e conversam entre si sobre regras e estratégias do jogo?;

Questionário 2 (dilemas):

- 7) Um motorista atropela e fere um pedestre por estar em um racha e um motorista atropela e fere um pedestre para não perder o emprego: qual é mais culpado?;
- 8) Um jovem mata as pessoas para ser o melhor atirador e um jovem mata para se defender de um assalto: qual é mais culpado?;
- 9) Existem determinados truques que permitem imunidade, vida eterna e ganhar pontos extras: se não fosse percebido por seus colegas, você utilizaria tais recursos para ganhar o jogo?;
- 10) Tudo o que pode ser feito no virtual pode ser feito no real?;

Resultados

Os resultados da pesquisa analítica entre o público adolescente fã de jogos virtuais diante do desenvolvimento da noção de regras e consciência morais são apresentados a seguir, através da reprodução dos questionários:

A - Questionário 1 (caracterização):

- 1) Nome: Dan***;
- 2) Idade: 17 anos;
- 3) Há quanto tempo joga? Desde os 10 anos;
- 4) Quantas horas por dia/semana joga?
6 horas/ dia e 12 horas/ semana (só joga no fim de semana);
- 5) Qual jogo joga regularmente?
Residente Evil, GTA – Saint Andréas, Call of Duty, Harvest Moon;
- 6) Jogam e conversam entre si sobre regras e estratégias do jogo?
Sim, sempre;

Questionário 2 (dilemas):

- 7) Um motorista atropela e fere um pedestre por estar em um racha e um motorista atropela e fere um pedestre para não perder o emprego: qual é mais culpado?
“Os dois estão errados, com a mesma gravidade”;
- 8) Um jovem mata as pessoas para ser o melhor atirador e um jovem mata para se defender de um assalto: qual é mais culpado?
“Bandido pode fuzilar”, pois é uma defesa “roubando o que você conseguiu com esforço”;
- 9) Existem determinados truques que permitem imunidade, vida eterna e ganhar pontos extras: se não fosse percebido por seus colegas, você utilizaria tais recursos para ganhar o jogo?
“Ganhar, só no jogo, sem truques e trapaças”;
- 10) Tudo o que pode ser feito no virtual pode ser feito no real?
“Claro que não! Todo mundo sairia matando todo mundo”;

B - Questionário 1 (caracterização):

- 1) Nome: Rah***;

2) Idade: 16 anos;

3) Há quanto tempo joga? Desde 9 anos de idade;

4) Quantas horas por dia/semana joga?

2 horas/ dia, 10 horas/ semana;

5) Qual jogo joga regularmente?

Call of Duty;

6) Jogam e conversam entre si sobre regras e estratégias do jogo?

Conversam; “Cada um tem o jogo em casa, mas quando todos tiverem o PS3 (playstation3) vamos jogar on-line”;

Questionário 2 (dilemas):

7) Um motorista atropela e fere um pedestre por estar em um racha e um motorista atropela e fere um pedestre para não perder o emprego: qual é mais culpado?

“O do racha, é um irresponsável”;

8) Um jovem mata as pessoas para ser o melhor atirador e um jovem mata para se defender de um assalto: qual é mais culpado?

“O atirador...melhor para que e para quem?”;

9) Existem determinados truques que permitem imunidade, vida eterna e ganhar pontos extras: se não fosse percebido por seus colegas, você utilizaria tais recursos para ganhar o jogo?

“Sim, para ganhar vale!”;

10) Tudo o que pode ser feito no virtual pode ser feito no real?

“Não, pois real tem punição”;

C - Questionário 1 (caracterização):

1) Nome: Vic***;

2) Idade: 16 anos;

3) Há quanto tempo joga? Desde os 10 anos;

4) Quantas horas por dia/semana joga?

Só fim de semana, 3 horas/ dia;

5) Qual jogo joga regularmente?

GTA, futebol (soccer)... “os jogos do PS2 (playstation2)”;

6) Jogam e conversam entre si sobre regras e estratégias do jogo?

“Sim” (amigo do Rahuni, vale o mesmo comentário);

Questionário 2 (dilemas):

7) Um motorista atropela e fere um pedestre por estar em um racha e um motorista atropela e fere um pedestre para não perder o emprego: qual é mais culpado?

“Multa para os dois, mas o do racha é mais culpado”;

8) Um jovem mata as pessoas para ser o melhor atirador e um jovem mata para se defender de um assalto: qual é mais culpado?

“Atirador é mais culpado porque não é defesa como o outro”;

9) Existem determinados truques que permitem imunidade, vida eterna e ganhar pontos extras: se não fosse percebido por seus colegas, você utilizaria tais recursos para ganhar o jogo?

“Faço, tá valendo, mas se for escondido!”;

10) Tudo o que pode ser feito no virtual pode ser feito no real?

“Depende...uhmmm, mas tudo não!”;

D - Questionário 1 (caracterização):

1) Nome: Mak***;

2) Idade: 16 anos;

3) Há quanto tempo joga?

Desde os 5 anos de idade;

4) Quantas horas por dia/semana joga?

3 horas /dia e 15 horas/ semana;

5) Qual jogo joga regularmente?

Call of duty, corrida e futebol (soccer);

6) Jogam e conversam entre si sobre regras e estratégias do jogo?

“Sim, para saber estratégias”;

Questionário 2 (dilemas):

7) Um motorista atropela e fere um pedestre por estar em um racha e um motorista atropela e fere um pedestre para não perder o emprego: qual é mais culpado?

“Racha é mais culpado, pois assume riscos”;

8) Um jovem mata as pessoas para ser o melhor atirador e um jovem mata para se defender de um assalto: qual é mais culpado?

“O atirador é mais culpado, pois não tem um bom motivo”;

9) Existem determinados truques que permitem imunidade, vida eterna e ganhar pontos extras: se não fosse percebido por seus colegas, você utilizaria tais recursos para ganhar o jogo?

“Faço se ninguém souber... senão não!”;

10) Tudo o que pode ser feito no virtual pode ser feito no real?

“Não, por exemplo, *hakuden* * é algo que só tem no jogo”;

A primeira etapa apenas contextualizou cada um dos jovens em relação ao modelo de jogador e perfil geral do adolescente diante do jogo virtual. Assim, o público participante da pesquisa variou entre 16 e 17 anos, contingente este que joga diariamente em algumas horas, uma grande variedade de jogos, como: GTA, Call of Duty, CounterStrike, Stars Wars, Digimon, Dragon Ball Z, Pokemon, Harvest Moon, Hulk, Age of Empires, Age of Mitology, Quake, Homem Aranha, Superman, Empire Earth, Final Fantasy, Soccer, entre outros.

Na segunda etapa da pesquisa, os jovens foram questionados com relação aos dilemas, o que resultou em respostas e argumentos esperados de acordo com os princípios morais aceitos. Em uma das situações, contextualizada no trânsito, um motorista atropela um pedestre e o fere gravemente durante um “racha” e outro motorista atropela e mata um pedestre em uma fatalidade acidental. De acordo com a maioria dos entrevistados, o primeiro é o mais culpado, a partir da análise e consideração dos motivos que levaram o sujeito a dirigir em alta velocidade, observando-se colocações como: “(...) É um irresponsável”. Desse modo, evidenciamos que há o movimento de procurar se colocar no lugar dos dois motoristas. Salienta-se que apenas um dos entrevistados “igualou” a gravidade do ato: “(...) os dois estão errados”.

Em outro dilema, os jovens foram questionados sobre duas situações: na primeira um jovem mata pessoas para continuar sendo reconhecido como um atirador de sucesso e na segunda o jovem mata para se defender de um assaltante. Para todos os entrevistados o mais culpado é o primeiro, pois o segundo matou para se defender dos bandidos, segundo palavras de um deles: “roubando o que você conseguiu com esforço”.

* poder mágico do jogo

Outra característica demonstrada é a prática defeituosa da regra, por ser exterior ao indivíduo; ele a altera conforme a necessidade e a respeita se houver respeito mútuo. Se não for percebido, trapaceia demonstrando a presença da regra, mas apenas por imposição necessária. Apenas um dos entrevistados não concordou com a “deformação” da regra: “ganhar só no jogo (...)”. Além disso, têm a noção da impraticabilidade real de circunstâncias virtuais e citam a possibilidade de fazer coisas no virtual que no real não seriam possíveis.

Análise e discussão

A análise e a categorização dos dados apontam característica da fase da heteronomia e indicação de possível fase de autonomia em relação a noção de responsabilidade, proposta por Piaget (1994). Nota-se a presença da faixa etária e nível de desenvolvimento moral, correspondente ao quarto estágio da prática das regras, estágio da codificação das regras (a partir dos 12 anos), marcado pela consciência coletiva das regras e pela sua generalização, onde os jogadores se preocupam com códigos, nasce o interesse em formular as regras; e ao terceiro estágio da consciência das regras, que é imposta pelo sentimento do grupo e são permitidas alterações de acordo com o grupo.

Entretanto, ultrapassa-se o realismo moral, ou seja, o dever heterônomo, obediência cega aos adultos. Na fase heteronômica, Piaget (1994) argumenta que a responsabilidade é julgada em função das consequências materiais, da ação, ou seja, houve ou não intenção de prejudicar pessoas. Assim, as crianças seguem as regras ao pé da letra, não sendo capaz de fazer abstrações, o que ocasiona um julgamento do ato pelo dano material que este causou e não pela intenção de quem provocou.

Mas, no trabalho descrito, os adolescentes consideram a hipótese de o transgressor ter intenção ou não de provocar o dano ao terceiro. Para Piaget (1994), quando os adolescentes trabalham com hipóteses e julgam o efeito ou resultado produzido pelo ato é porque houve uma mudança para comportamentos manifestos na responsabilidade subjetiva, que considera a intencionalidade do ato e da obrigatoriedade da regra, característica da fase autônoma.

Assim, percebem-se pequenas diferenças entre o desenvolvimento da prática e consciência das regras no jogo e o desenvolvimento do juízo moral propriamente dito,

principalmente, quando abordamos questões sobre ações intencionais ou não em transgressões e repreensões, ou seja, dilemas morais.

No que se refere à distinção entre o real e o virtual, todos os jovens afirmaram que há diferença e que estas duas instâncias não se confundem. Há coisas que só podem ser feitas no virtual, como voar ou matar: “Claro que não! Todo mundo sairia matando todo mundo”.

Uma observação a ser feita envolve o entrevistado A, que ao mesmo tempo em que não “necessita” da autoridade para a aplicação da regra moral, por outro lado, apenas considera o efeito final (e não a intencionalidade) no dilema moral. Há, nesse caso, uma variação na velocidade do desenvolvimento, o que denota postulado piagetiano de que não devemos “engessar” o enquadramento das fases, concluindo-se pela normalidade na diferença dessas velocidades.

Considerações finais

Os resultados encontrados permitiram categorizar os jovens pesquisados de acordo com o desenvolvimento indicado por Piaget, similarmente ao que ocorre em jogos não-virtuais. Tal fato aponta, a princípio, em direção a hipótese de que para esses jovens a interação com games, que frequentemente tem temas relacionados a velocidade e a violência, não interfere no julgamento moral.

Seguindo-se o que conclui Kobayashi (2010), cabe ressaltar que a formação da moral é um aspecto complexo que envolve diferentes instâncias, como a família, a escola, as experiências vivenciadas, o contexto social e cultural, entre outras. Pode-se afirmar também que os jogos virtuais constituem um entre tantos espaços de interação social e aprendizagem.

Além disso, a partir da dinâmica do juízo moral que passa da heteronomia à autonomia, deve-se ter em mente que a função fundamental dos adultos permanece em aproximar-se dos referidos espaços, discutir com os jovens as temáticas presentes nos jogos e reforçar a distinção entre o real e o virtual, ou seja, não basta ser pai (mãe), tem que participar!

Bibliografia

KOBAYASHI, M.C.M.; ZANE, V.C. Adolescentes em conflito com a lei e sua noção de regras no jogo de futsal. **Rev. Bras. Educ. Fís. Esporte**, São Paulo, v.24, n.2, p. 195-204, abr/jun, 2010.

KRUGER, F.L.; CRUZ, D.M. **Os jogos eletrônicos de simulação e a criança**. IN: Congresso Brasileiro de Comunicação, 24. Anais. Campo Grande: Intercom, 2001.

LUNA, Daniel Neves Abath. Comunicação e representação social nos videogames: em análise o jogo Grand Theft Auto – San Andreas. 2008. Disponível em: <<http://www.insite.pro.br/2008/19.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2010.

MENDES, C.L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papyrus, 2006.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus. 1994

RAMOS, D.K. Jogos eletrônicos e a construção do juízo moral, das regras e dos valores sociais. IN: SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: construindo novas trilhas, 2., 2006, Salvador. **Anais...** Salvador: UNEB, 2006.