

Apresentação

Os jogos como práticas pedagógicas e artefatos da cultura contemporânea

André Bocchetti¹, Julia Polessa Maçaira²,
Renata Schlumberger Schevisbiski³

Ao mesmo tempo uma “prática pedagógica” e uma “performance cosmológica”: é assim que Donna Haraway (2023), logo nas primeiras páginas de seu livro *Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno*, pensa os jogos de figuras de corda, nos quais mãos e linhas trabalham na construção de padrões e imagens, como vivenciados pelos Navajos na América do Norte. As formas que emergem das linhas entrelaçadas aos dedos compõem figuras que acompanham a contação de histórias do povo, suas mitologias, o reconhecimento de sua conexão com o planeta. O manuseio da corda não é apenas, portanto, a reiteração dos gestos de transmissão e transformação aprendido desde sua prática pelas crianças, mas um ponto de abertura para que a força expressiva das figuras se abra a narrativas e experimentações sobre modos de viver junto.

Se a experiência Navajo talvez revele, por um lado, o abandono de certa riqueza narrativa que acompanhava aquilo que nossas crianças ocidentais aprenderam a chamar de jogo de “cama de gato”, ela também nos assinala algo fundamental sobre o jogo: se, enquanto proposta, ele se constitui a partir de um conjunto sempre minimamente estabelecido de regras, como prática ele é errância e invenção de si mesmo e de mundos compartilhados. Desde o inescapável *Homo ludens* de Johan Huizinga (2019), discutimos sobre o tempo de suspensão promovido pelo jogo, que se anuncia a cada movimento, e sua capacidade de enredar àqueles e àquelas que nele se envolvem. Nesses tempos nos quais o jogar traduzido

¹ Doutor em Educação pela Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, São Paulo, Brasil. Estágio pós-doutoral na Concordia University, Montreal, Canadá. Professor Adjunto da Faculdade de Educação e no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. Coordenador do CorPes - Zona de Estudos e Pesquisas em Corporeidades e Pedagogias Sensíveis da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (FE/UFRJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9773-4734>; E-mail: andreb.ufpj@gmail.com

² Doutora em Sociologia pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. Estágio doutoral na Aix-Marseille Université (AMU), Marselha, França. Estágio pós-doutoral na Concordia University, Montreal, Canadá. Professora Associada da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (FE/UFRJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. Coordenadora do LabES-UFRJ, do Projeto de Extensão Olimpíadas de Sociologia e dos Subprojetos de Sociologia no PIBID - UFRJ, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4272-2645>; E-mail: juliamacaira@gmail.com

³ Doutora em Ciência Política pela Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, São Paulo, Brasil. Estágio pós-doutoral em Filosofia Política na Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, São Paulo, Brasil. Professora Associada da Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, Paraná, Brasil. Professora do Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional, do curso de Especialização em Ensino de Sociologia e do curso de Graduação em Ciências Sociais (bacharelado e licenciatura) da Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, Paraná, Brasil. Coordenadora do Projeto O Ensino de Ciência Política - ENSIPOL-UEL, do Laboratório de Pesquisa sobre o Pensamento (do) Político de Claude Lefort - CLLAB-UEL e do PIBID - UEL, Subprojeto Sociologia, Londrina, Paraná, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4289-9395>; E-mail: renatass@uel.br

em gamificações contemporâneas pede ritualísticas cada vez mais abreviadas e engajamentos mais e mais individualistas, talvez valha afirmar novamente esse momento suspenso ao qual o jogo nos leva, em suas possibilidades, forças fabulativas e modos de circulação de saberes que coloca em funcionamento.

Essa coletânea de textos, de algum modo, fala das relações entre a suspensão do tempo e do espaço, reinventada a cada momento em que abrimos um tabuleiro, iniciamos um movimento em uma roda ou pegamos no controle do *videogame*, e diversos aspectos culturais e educacionais com os quais ela se relaciona. Nesse sentido, os jogos nos remetem à história e à cultura de diversos povos, sendo transmitidos por gerações ao longo do tempo e caracterizando-se por sua ludicidade e produção de espaços de sociabilidade (Simmel, 2006). Encontros, trocas de saberes, diálogos, emoções e afetos se entrecruzam e são mediados pelo desejo de engajamento e participação nos jogos. Dessa maneira, seja no tabuleiro, nas plataformas digitais ou por meio de movimentos corporais, por exemplo, os jogos impactam modos de subjetivação, de relação com a alteridade⁴ e de partilha comunitária.

Nas últimas décadas, os jogos se tornaram objeto de interesse acadêmico e as pesquisas nesta área têm se debruçado sobre diferentes aspectos que os abarcam, explorando diversos temas, entre os quais se destacam os processos de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, a dinâmica de interação e *performance* dos jogadores, além de aspectos negativos que os perpassam, como violência e sexismo. Particularmente sob o ponto de vista educacional, os jogos têm sido produzidos e analisados em termos de suas contribuições para estimular a compreensão de conceitos e promover o desenvolvimento de diversas habilidades, atitudes científicas e engajamento na complexa interrelação entre aprendizagem e entretenimento (Ritterfeld; Cody; Vorderer, 2009).

Enquanto área de conhecimento, observa-se nas últimas décadas um volume crescente de publicações e revistas especializadas sobre o tema, reunindo e produzindo diálogos multidisciplinares. De acordo com Mäyrä (2008), o interesse acadêmico em relação aos jogos se deve não somente à identificação, ao entusiasmo e à atração que os(as) pesquisadores possuem em relação a estes artefatos, como também à relevância de compreender mais sobre a vida social e as práticas criativas que os jogos têm promovido nas sociedades modernas (Mäyrä, 2008, p. 6). Estes esforços têm promovido o desenvolvimento de um campo de estudos e pesquisas denominado “*game studies*”, voltado ao estudo e aprendizagem multidisciplinar sobre jogos e fenômenos a eles relacionados. Trata-se, porém, de um campo disciplinar ainda em processo de formação e autorreflexão, com base em pressupostos da sociologia e da filosofia da ciência, que tem analisado sua própria história e identidade, assim como seu corpo teórico e metodológico⁵ (Deterding, 2017; Mäyrä, 2008; Lowood, 2006).

Pelas questões apresentadas, portanto, compreendemos que os jogos nos remetem a um universo cada vez mais amplo e complexo de questões e de possibilidades investigativas. Tal como um caleidoscópio, em que a cada movimento de reflexão a nossa perspectiva se modifica e produz novas e variadas combinações, assim também ocorre com os jogos, que nos remetem a um dédalo de interrogações, perspectivas analíticas e áreas de conhecimento.

⁴ Mobilizamos aqui o campo antropológico de compreensão da alteridade, particularmente as reflexões de Franz Boas (2010) e Claude Lévi-Strauss (1989). O primeiro contribuindo para o “relativismo cultural”, no que diz respeito ao entendimento de que nenhuma cultura é superior a outra; e, o segundo, para a interpretação que se faz “do outro”, colocando em questão o julgamento de outras culturas pelos próprios padrões, valorizando, dessa forma, a diversidade cultural.

⁵ Diversas questões abrangem as reflexões sobre este campo de conhecimento, constituindo um rico debate que ultrapassa os limites desta apresentação. Cabe salientar, por fim, que o acúmulo de estudos em “*game studies*” vem constituindo, de maneira crescente, uma comunidade de pesquisa, periódicos especializados, publicações, livros, seminários, conferências e associações.

Os jogos em múltiplas perspectivas

Neste número da revista *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, reunimos contribuições em que os jogos são apresentados sob diversas perspectivas. Os trabalhos nos remetem aos jogos como fenômeno cultural no contexto tecnológico, midiático e social contemporâneo, bem como no âmbito educacional e cultural, destacando-se problemáticas como a da violência e da diversidade de gênero no universo de sua produção, uso e disseminação.

A noção de jogo é narrada de diversas formas. Para além das já costumeiras e bem conhecidas conceitualizações feitas por Huizinga ou Callois, reiteradas entre muitos dos textos que compõem esta série, há tantas outras, como aquela desenvolvida por Eugen Fink nos anos 1950 e discutida por Manoel Cardeal da Costa Neto e Thauan Santos Soares no artigo “O conceito de jogo no ‘Oásis da Felicidade’, de Eugen Fink”. Costa Neto e Soares retomam os escritos de Fink para pensar no jogo a partir da medialidade entre fantasia e realidade que ele instaura, enquanto fenômeno fundamental ao existir, e que permite ao humano demorar-se, a partir de uma complexa forma de prazer, na situação vivenciada, para além das convocações de futuridade de uma sociedade pautada no trabalho e na produção. Por outro lado, seja lá como o definamos, o jogo e suas forças de arrebatamento operam hoje, como salientam Margarita María Zapata López, Julia Castro Carvajal e Edilberto Hernández González em seu texto “Tecnocuerpos: de las relaciones entre cuerpos y dispositivos tecnológicos y su devenir en un contexto cibercultural”, em meio às forças contemporâneas de um mundo recentemente exposto a uma pandemia que, *telificando* ao máximo as relações, inventou uma espécie de tecnoimunidade pelas telas, de onde saíram espaços de criação e controle que perduram até aqui. Se podemos pensar na relação entre jogos, cultura e educação atualmente, como dizem as autoras e o autor, é em grande parte enquanto “tecnocorpos”, existências que se desenrolam e se relacionam em planos ciberculturais que se constituem entre biopolíticas e novas sensibilidades. Já não estamos falando, portanto, apenas do arrebatamento provocado pela jogabilidade em si, mas do jogo enquanto prática que transita em uma contemporaneidade que multiplica dispositivos de visibilidade, virtualiza mais e mais realidades e explora mercadologicamente nossas condições de indivíduos em comunidade.

Os momentos de suspensão provocados pelos jogos se produzem para bem além da experiência das pessoas dedicadas a jogá-los. Começam muito antes, lançando aqueles(as) que os inventam e produzem em experiências culturais e educativas intensas. Uma parte dos textos que se seguem testemunha esse momento de produção. O artigo “‘Sociologia em Jogo’: aprender a aprender e cooperar”, de autoria de Marcela Marques Serrano, Maria Lúcia Martins Cordeiro e Mariana Piran Bom, por exemplo, apresenta reflexões oriundas do processo de criação, execução e utilização do jogo “POLITIK”, um jogo de trilha no qual estudantes de Sociologia do Ensino Médio assumem, como identidade, uma das classes sociais da sociedade capitalista. Também atento aos modos de produção de jogos, o texto “Metodologia ativa no ensino de Sociologia: RPG em tabuleiro ‘Jornada dos Guardiões da Floresta - Jogando com o Familiar e o Estranho’”, de Yannka Penha Moreira, apresenta o desenvolvimento de um jogo educacional voltado ao ensino de Sociologia – um RPG (*Role-Playing Game*), construído com base em contos indígenas, que pela possibilidade de se colocar no lugar do outro que protagoniza sua narrativa enfatiza a alteridade e o respeito às diferenças étnicas de uma sociedade multicultural.

Como no RPG de Yannka Penha Moreira, um conjunto importante de discussões apresentadas nesta coletânea atenta para questões sociais que não apenas estão implicadas na construção dos jogos, mas que frequentemente emergem como tema principal e motivação fundamental das narrativas por eles

inventadas. Três artigos, nesse contexto, exploram o uso de jogos para discutir certos estereótipos ativados por reificações de gênero. Em “Entre o troféu e o desprezo: a violência de gênero facilitada pela tecnologia contra a mulher no âmbito dos jogos digitais”, Roni Costa Ferreira e Rejane Alves de Araújo discutem a presença de uma cultura machista e misógina na indústria de jogos digitais a partir, sobretudo, de dois jogos de grande repercussão: *The Last of Us*, da Sony e *Metroid*, da Nintendo. Explorando suas narrativas e olhando também para a comunidade *gamer* nela implicada, o artigo procura mapear os processos de sexualização do corpo feminino, experimentado em discursos de ódio e na construção de personagens e premiações que reafirmam a “mulher troféu”, essa figura tão comum no entretenimento machista que vaza em uma profusão de jogos, filmes, esportes e mídias sociais contemporâneas. Com intentos semelhantes, “Maga ou suporte: hipersexualização e imperativos de gênero na construção de personagens femininas em *League of Legends*” nos faz mergulhar no jogo LoL, a partir do qual nos debruçamos sobre a construção das personagens femininas e masculinas, em uma análise sobre os padrões inerentes ao universo do jogo de masculinidade e feminilidade. O artigo, assinado por Soraya Madeira da Silva, Abner Oliveira Lopes da Silva e Pâmela da Silva Rocha, flagra a estética hipersexualizada e fragilizada das personagens femininas, evidentes nas narrativas nas quais se embrenham e nas funções que desempenham no dispositivo. “*Videogames e performance* de gênero: os casos de *Assassin’s Creed Valhalla* e *Cyberpunk 2077*”, de Everton Garcia da Costa, Daiane Carvalho, Laryssa Waltter e Nicolas Boldt, debate também as *performances* de gênero, dessa vez a partir de processos de construção de personagens por pessoas jogadoras. Os autores e autoras mapeiam, a partir da análise dos *games* mencionados no título do texto, mecanismos de escolha de produção de avatar que revelam certa suspensão do gênero nessa criação, ou por outro lado, uma abertura para constituição de personagens a partir de identidades de gênero mais fluidas e/ou dissidentes, apontando para o potencial educacional de jogos como esses em meio a discussões envolvendo a temática.

Importante enfatizar, aqui, que a violência comumente encontrada em muitos jogos eletrônicos comercializados em larga escala não impede que, ao menos a partir de alguns deles, sejam operadas forças fabulativas e alegóricas fundamentais a nossa experiência de produção de realidade, como mostram os autores Aluísio Ferreira de Lima, Soraya Madeira da Silva e Thiago Henrique Gonçalves Alves no artigo “Alegoria, fabulação e narratividade em *Final Fantasy VII*”. A partir de um jogo emblemático, o texto explora as noções de fabulação e alegoria pensando em seu papel na produção de outras possibilidades a partir de mundos ficcionais que saem em favor de temas como o da aliança em comunidade ou o das questões ambientais, por exemplo.

De toda maneira, se a veiculação de jogos produzidos pela lucrativa indústria internacional dos *games*, mais comumente, promove lógicas tão agressivas de produção de gênero – e, em termos mais gerais, das subjetividades que mantêm os alicerces machistas, colonialistas e capitalistas das sociedades ocidentais ou ocidentalizadas –, há, felizmente, outras formas de construção de jogos, na maioria das vezes bem mais artesanais, que resistem e enfrentam tais lógicas majoritárias, produzindo espaços de crítica e reinvenção, sobretudo, nos espaços educacionais. É isso que nos conta, por exemplo, a produção do “República em Jogo Digital”, dedicado a experimentações que exploram sentidos democráticos e de exercício da cidadania e a discussões que ajudem a compreender o sistema público no Brasil. No artigo “Jogos, sociedade e aprendizagem: o desenvolvimento do ‘República em Jogo Digital’ para a II Olimpíada de Sociologia do Estado do Rio de Janeiro”, Pâmela Ketulin Mattos Gomes, Gabriela Almeida Kronemberger, Alexandre Gaudêncio Torres Pinto Júnior e Sarah Mattos Tabosa de Almeida exploram as nuances da produção do jogo que é também um material didático e instrumento utilizado na Olimpíada de Sociologia do Estado do Rio de Janeiro que ocorreu em 2023. O pensamento acerca

do lugar didático ocupado pelos jogos aparece também no texto “RPG e o ensino de Ciência Política: o potencial de sua aplicação em sala de aula”, no qual Rodrigo Mayer discute o histórico, a definição e o potencial pedagógico dos RPGs, falando de sua importância para a educação e, de modo mais específico, para o ensino da Ciência Política.

Muito acontece em meio à produção dos jogos e construção de suas narrativas, e há uma infinidade de saberes e modos de existir inventados e reiterados nesses processos, que são foco de debate de vários dos textos aqui apresentados. Mas há um processo densamente educativo também, é claro, envolvido no próprio ato de jogar e nas experiências nas quais imergimos a partir dele. Em seu “Jogando com o corpo e movimentando significados”, Samuel Barreto dos Santos e André Bocchetti exploram a noção de jogo corporal, colocando em relação pensamentos de autores dedicados aos estudos dos jogos, como Huizinga e Roger Callois, e à dança, como Angel Vianna. Os autores pensam, então, na potência da relação entre os movimentos e a ludicidade implicados no jogar como modo de cuidado e de construção de si. A vivência corporal é, por sinal, um fator fundamental de construção de valores formativos importantes, tais como aqueles vinculados à democracia, e de desmantelamento de colonizações subjetivas de diversas ordens, como argumentam Marluci Michele de Sousa e Márcia Cristina Rodrigues da Silva Coffani no artigo “Jogos e brincadeiras: desconstruções dos estereótipos de gênero nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental I”. A superação de estereótipos a partir da brincadeira e do movimento nas experiências infantis é patente nas experiências narradas pelas autoras, nos fazendo pensar sobre o lugar da escola enquanto espaço lúdico de garantia de uma educação que se dê também pelas sensibilidades.

Por sinal, ao pensar sobre seu envolvimento com jogos, educadores e jogadores podem nos dar pistas importantes sobre tais usos, suas potencialidades e riscos, e os dois artigos que completam esta coletânea se dedicam a tais percepções. Rafael Felipe Pires Leite e Edna Lúcia Tinoco Ponciano entrevistaram jovens jogadores na pesquisa apresentada no artigo “A experiência com jogos violentos: um estudo qualitativo sobre jogos eletrônicos”, dando mostras da complexidade da relação entre escolha de jogos e a violência neles apresentada, que não permite qualquer explicação meramente causal, uma vez que a construção de comunidades, as interações entre pessoas que jogam e a diversão pessoal ressoam como pontos fundamentais na seleção dos *games*. E em “O uso de jogos como recurso didático por professores de Sociologia em Minas Gerais”, Andreia dos Santos e Karina Junqueira Barbosa fazem uma pesquisa qualitativa envolvendo o uso de questionários junto a docentes de Sociologia, pela qual reconhecem o interesse no uso de jogos em sala de aula, infelizmente não acompanhado de condições de trabalho e tempo suficiente para que estratégias formativas envolvendo a produção de jogos venha a fazer parte do cotidiano desses(as) educadores(as).

Entranhados em culturas antigas locais ou lançados no mais recente evento do mercado internacional, os jogos, em sua abrangência conceitual, modos de produção, reinvenção ou uso culturais e educacionais continuam a nos colocar perguntas fundamentais que atravessam temas sociais fundamentais, modos de pensarmos a nós mesmos, de lidarmos com a vida em comum ou com a criação e o encantamento por outros mundos possíveis. Nesta coletânea vemos partilhadas reflexões que nos colocam juntas e juntos no enfrentamento de algumas dessas questões. Esperamos que este dossiê dê continuidade ao potente debate sobre a temática nele proposta, mantendo assim, como em um jogo, as possibilidades de sermos algo diferente e de experimentarmos modos de viver que talvez nos coloquem em rotas alternativas e resistentes àquelas que reiteram atitudes colonialistas, governos totalitários ou ênfases no capital. Que nos sobre imaginação conjunta e política nos jogos por vir. Boa leitura!

Referências

- BOAS, Franz. *Antropologia cultural*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.
- DETERDING, Sebastian. The pyrrhic victory of game studies: assessing the past, present, and future of interdisciplinary game research. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 12, n. 1, p. 521-543, Sept. 2017. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412016665067>.
- HARAWAY, Donna. *Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno*. São Paulo: n-1, 2023.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. Campinas: Papirus, 1989.
- LOWOOD, Henry. Game studies now, history of science then. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 1, n. 1, p. 78-82, Jan. 2006. DOI: 10.1177/1555412005281404.
- MÄYRÄ, Frans. *An introduction to game studies: games in culture*. London: SAGE Publications, 2008.
- RITTERFELD, Ute; CODY, Michael; VORDERER, Peter (org.). *Serious games: mechanisms and effects*. New York: Routledge, 2009.
- SIMMEL, Georg. *Questões fundamentais de sociologia: indivíduo e sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.