

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

BRUNO EDUARDO MORAIS DE ARAÚJO

**IMAGENS LÚDICAS E JOGOS VISUAIS: POSSIBILIDADES E
DILEMAS NA CULTURA E NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEAS**

GOIÂNIA

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

BRUNO EDUARDO MORAIS DE ARAÚJO

3. Título do trabalho

IMAGENS LÚDICAS E JOGOS VISUAIS: POSSIBILIDADES E DILEMAS NA CULTURA E NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEAS

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);
- b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Bruno Eduardo Morais De Araújo, Discente**, em 09/10/2025, às 15:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Alice Fatima Martins, Professora do Magistério Superior**, em 10/10/2025, às 10:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sci/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5670631** e o código CRC **4A82EC8D**.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

BRUNO EDUARDO MORAIS DE ARAÚJO

**IMAGENS LÚDICAS E JOGOS VISUAIS: POSSIBILIDADES E
DILEMAS NA CULTURA E NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEAS**

Tese apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Doutorado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de DOUTOR EM ARTE E CULTURA VISUAL, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades, linha de pesquisa Educação, Arte e Cultura Visual, sob orientação da professora Dra. Alice Fátima Martins.

GOIÂNIA

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Araújo, Bruno Eduardo Morais de
Imagens Lúdicas e Jogos Visuais [manuscrito] : possibilidades e dilemas na cultura e na educação contemporâneas / Bruno Eduardo Morais de Araújo. - 2025.
CXCVII, 197 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Alice Fátima Martins.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2025.
Bibliografia. Anexos.
Inclui fotografias, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. Design de jogos. 2. Educação. 3. A/R/Tografia. 4. Cultura visual. 5. Experiência.. I. Martins, Alice Fátima, orient. II. Título.

CDU 8+7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata nº 16/2025 da sessão de Defesa de Tese de **Bruno Eduardo Moraes de Araújo** que confere o título de Doutor em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades.

Aos dez dias dos mês de setembro de dois mil e vinte e cinco, a partir das quinze horas, no Auditório da FAV, realizou-se a sessão pública de Defesa de Tese intitulada "MAGENS LÚDICAS E JOGOS VISUAIS: POSSIBILIDADES E DILEMAS NA CULTURA E NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEAS". Os trabalhos foram instalados pela Orientadora, Professora Doutora Alice Fátima Martins (PPGACV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professora Doutora Lara Lima Satler (PPGCOM//UFG), membro titular externo; Professora Doutora Noeli Batista dos Santos (FAV/UFG), membro titular externo; Professor Doutor Cláudio Aleixo Rocha (PPGACV/UFG), membro titular interno; Professor Doutor Luiz Henrique Arantes Araújo Olivieri(PPGACV/UFG), membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Tese tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pela Professora Doutora Alice Fátima Martins, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos dez dias dos mês de setembro de dois mil e vinte e cinco.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Alice Fatima Martins, Professora do Magistério Superior**, em 10/09/2025, às 17:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 10/09/2025, às 17:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Noeli Batista Dos Santos, Professora do Magistério Superior**, em 10/09/2025, às 17:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luiz Henrique Arantes Araujo Olivieri, Professor do Magistério Superior**, em 10/09/2025, às 17:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Lara Lima Satler, Professora do Magistério Superior**, em 15/09/2025, às 16:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5639360** e o código CRC **67D25D21**.

Referência: Processo nº 23070.042430/2025-37

SEI nº 5639360

IMAGENS LÚDICAS E JOGOS VISUAIS: POSSIBILIDADES E DILEMAS NA CULTURA E NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEAS

Bruno Eduardo Morais de Araújo

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, na cidade de Goiânia, no dia 10 de setembro de 2025, como requisito parcial para a obtenção do grau de doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás.

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Alice Fátima Martins (FAV/UFG)
Orientadora e Presidente da Banca

Profa. Dra. Lara Lima Satler (PPGCOM|FIC|UFG)
Membro externo

Profa. Dra. Noeli Batista dos Santos (FAV | UFG)
Membro externo

Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha (PPGACV | FAV | UFG)
Membro interno

Prof. Dr. Luiz Henrique Arantes Araújo Olivieri (PPGACV | FAV | UFG)
Membro interno

Prof. Dr. Jossier Sales Boleão (FAV | UFG)
Suplente externo

Prof. Dr. Elinaldo da Silva Meira (PPGACV | FAV | UFG)
Suplente interno

*Para Maria Elvira e Marcelo
Em memória de Ítalo Stanley, que acreditava em sua comunidade de jogadores de
Magic.*

AGRADECIMENTOS

Registro o agradecimento especial à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Goiás (FAPEG) por ter viabilizado o presente trabalho.

Gostaria de agradecer à todas as pessoas que contribuíram para esta tese: à Nara por ter me incentivado a começar essa caminhada, à Alice por ter pacientemente me mostrado o caminho. Meu eterno grupo de jogo: Gabriel, Karol, Breno, Arthur, Renan, Klein, Carlos Roberto, Raul, Fil, Fi, Allef, Letícia, Zander, Su, Luiz, Amandinha, Tábata, Paulinha, Ana e Serginho.

E um agradecimento aos casuais competitivos do Magic: Tarik, Jeanine, Ti, Leozão, Pedro, Vini, Guto, Sato, Hernani, Léo, Borzuk, Luna, Borgo, Slash, Lobó, Rego, Lucas, Vitinho, Nogueira, Victor, Toten, Léo, LDG, Álvaro, Adenor, Calleo, Thiago, Samuel e todos que esquecem de desvirar antes de comprar.

Sou especialmente grato à Juliana, Anna, Gabryela, Ramon, Mesquita, Dornelas, Laís e Antônio pela ajuda no desenvolvimento do projeto Vossa Excelência.

RESUMO

Este trabalho, intitulado "Imagens Lúdicas e Jogos Visuais: Possibilidades e Dilemas na Cultura e na Educação Contemporâneas", investiga as complexas relações entre jogos de tabuleiro, educação, design e cultura visual. Abordando o impacto pedagógico e cultural ainda subexplorado dos jogos modernos, a pesquisa os posiciona como mediadores cruciais de conhecimento em contextos educativos informais. Metodologicamente, a tese emprega a A/R/Tografia, integrando os papéis do pesquisador como artista, acadêmico e educador, e hibridizando essa abordagem com metodologias de design de jogos para analisar sistematicamente o processo criativo. Uma contribuição desta pesquisa é o desenvolvimento do jogo de tabuleiro educativo "Politizar Apresenta: Vossa Excelência", concebido para engajar jovens com as dinâmicas legislativas municipais. As contribuições teóricas do estudo destacam os jogos como elementos estruturantes da cultura e cognição humana, uma linguagem própria que molda a "cultura gamer", e um meio narrativo que confere agência e comunidade aos jogadores. Além disso, a tese examina criticamente os jogos como arenas de disputa ideológica, explorando conceitos como a retórica procedimental, o "êxodo digital" impulsionado pela precarização socioeconômica e pelo potencial imersivo da Inteligência Artificial, e a intrincada relação entre meritocracia e saúde mental no capitalismo tardio. Os dados qualitativos, derivados do desenvolvimento do jogo e de rigorosos *playtests*, validam sua eficácia em promover engajamento e aprendizagem significativa, apesar dos desafios inerentes ao design colaborativo. Em última análise, este trabalho sublinha o potencial transformador dos jogos na construção de comunidades e no fomento da cidadania crítica, defendendo sua consideração séria nos cenários educacionais e sociopolíticos contemporâneos.

Palavras-chave: Design de jogos. Educação. A/R/Tografia. Cultura visual. Experiência.

ABSTRACT

This work, titled "Playful Images and Visual Games: Possibilities and Dilemmas in Contemporary Culture and Education", investigates the complex relationships between board games, education, design, and visual culture. By addressing the still underexplored pedagogical and cultural impact of modern games, the research positions them as crucial mediators of knowledge in informal educational contexts. Methodologically, the thesis employs A/R/Tography, integrating the roles of the researcher as artist, academic, and educator, and hybridizing this approach with game design methodologies to systematically analyze the creative process. A key contribution of this research is the development of the educational board game "Politizar Presents: Your Excellency," designed to engage young people with municipal legislative dynamics. The study's theoretical contributions highlight games as structural elements of human culture and cognition, a unique language that shapes "game culture," and a narrative medium that gives players agency and community. Furthermore, the thesis critically examines games as arenas of ideological dispute, exploring concepts such as procedural rhetoric, the "digital exodus" driven by socioeconomic precarization and the immersive potential of Artificial Intelligence, and the intricate relationship between meritocracy and mental health in late capitalism. The qualitative data, derived from the game's development and rigorous playtests, validate its effectiveness in promoting engagement and meaningful learning, despite the challenges inherent in collaborative design. Ultimately, this work underscores the transformative potential of games in building communities and fostering critical citizenship, advocating for their serious consideration in contemporary educational and sociopolitical scenarios.

Keywords: Game design. Education. A/R/Tography. Visual culture. Experience.

RESUMEN

Este trabajo, titulado "Imágenes Lúdicas y Juegos Visuales: Posibilidades y Dilemas en la Cultura y la Educación Contemporáneas," investiga las complejas relaciones entre los juegos de mesa, la educación, el diseño y la cultura visual. Abordando el impacto pedagógico y cultural aún subexplorado de los juegos modernos, la investigación los posiciona como mediadores cruciales de conocimiento en contextos educativos informales. Metodológicamente, la tesis emplea la A/R/Tografía, integrando los roles del investigador como artista, académico y educador, e hibridando este enfoque con metodologías de diseño de juegos para analizar sistemáticamente el proceso creativo. Una contribución de esta investigación es el desarrollo del juego de mesa educativo "Politizar Presenta: Vuestra Excelencia," concebido para involucrar a los jóvenes con las dinámicas legislativas municipales. Las contribuciones teóricas del estudio destacan los juegos como elementos estructurantes de la cultura y la cognición humana, un lenguaje propio que moldea la "cultura gamer," y un medio narrativo que otorga agencia y comunidad a los jugadores. Además, la tesis examina críticamente los juegos como arenas de disputa ideológica, explorando conceptos como la retórica procedimental, el "éxodo digital" impulsado por la precarización socioeconómica y el potencial inmersivo de la Inteligencia Artificial, y la intrincada relación entre la meritocracia y la salud mental en el capitalismo tardío. Los datos cualitativos, derivados del desarrollo del juego y de rigurosos playtests, validan su eficacia para promover el compromiso y el aprendizaje significativo, a pesar de los desafíos inherentes al diseño colaborativo. En última instancia, este trabajo subraya el potencial transformador de los juegos en la construcción de comunidades y el fomento de la ciudadanía crítica, defendiendo su seria consideración en los escenarios educativos y sociopolíticos contemporáneos.

Palabras clave: Diseño de juegos. Educación. A/R/Tografía. Cultura visual. Experiencia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Diagrama retirado de Martín-Barbero.	20
Figura 2. Diagrama com os principais tipos de jogos.	24
Figura 3. Comic Con Experience 22.....	28
Figura 4. Tabletop Simulator (2015).....	29
Figura 5. All your base are belong to us.....	31
Figura 6. Loot Boxes de Counter Strike: Global Offensive (2012).....	32
Figura 7. Charge: Enquanto isso no país das Bets.	33
Figura 8. Captura de tela do portal de transmissão online: Twitch.....	35
Figura 9. Banner Steam Digital Tabletop Fest.....	36
Figura 10. Eventos competitivos de Magic: The Gathering (1993).....	37
Figura 11. War, o Jogo da Estratégia, edição de 1972.	45
Figura 12. Gráfico com projeções do mercado de jogos de tabuleiros global.	46
Figura 13. Gráfico relacionando percentual de jogadores por idade no Brasil segundo a Pesquisa Game Brasil 2024.	52
Figura 14. Willian Morris e Hammersmith Branch of the Socialist League.	54
Figura 15. Strawberry Thief, tecido com design de Willian Morris.....	60
Figura 16. Mapa conceitual contendo alguns autores conhecidos no meio dos estudos lúdicos.	67
Figura 17. Diagrama de atualização do estado do jogo baseado em ações.	69
Figura 18. Instagram de Railander Games.....	74
Figura 19. Fliperama de Shopping Center.	75
Figura 20. Quebra de recorde do jogo Super Mario 64 (1996).....	76
Figura 21. Revistas de Jogos do final do século passado e início deste século.	78
Figura 22. A pasta de CDs.	80
Figura 23. Avatar of Will, RK Post, óleo sobre tela, 1999.....	83
Figura 24. Estrutura narrativa em três atos.	86
Figura 25. Cartas de Magic.	89
Figura 26. Amber RPG sem dados.	91
Figura 27. UFGEEK.....	93
Figura 28. UAlgeek.	94

Figura 29. Mapa e ilustrações para o jogo Miaufiosos.	96
Figura 30. Projeto Corona.	98
Figura 31. Capturas de tela e assets do jogo digital Anhangá.	99
Figura 32. Jogo Lenda de Webert da Silva.	100
Figura 33. Modelo metodológico para desenvolvimento de jogos.	103
Figura 34. Diagrama com a metodologia Double Diamond.	104
Figura 35. Capturas de tela de algumas páginas da metodologia utilizada.	109
Figura 36. Capturas de Cuphead (2017), Betty Boop Snow White (1933) e Popeye e Simbad (1936).	114
Figura 37. Manual do jogo Politizar Apresenta: Vossa Excelência.	115
Figura 38. Fotos das peças e do manual do jogo Politizar apresenta: Vossa Excelência.	116
Figura 39. Moedas do jogo Politizar apresenta: Vossa Excelência.	117
Figura 40. Primeira versão do jogo Politizar apresenta: Vossa Excelência.	119
Figura 41. Quantidade de buscas pelo termo Isekai.	135
Figura 42. Jogo de tabuleiro Santa Maria.	139
Figura 43. Exemplo de publicidade de jogos que escancaram o sexismo e machismo.	145
Figura 44. Elon Musk.	146

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Fenômenos relacionados ao isolamento em contextos diversos. 129

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1. JOGOS, EM TEORIA.....	23
1.1 A linguagem dos jogos	38
1.2 O Jogo como elemento estruturante da Cultura	40
2. JOGOS DE REALIDADE, REALIDADE LÚDICA E LUDICISMO REALÍSTICO .	43
2.1 Jogos de tabuleiro: manual e operação	44
2.2 A Dimensionalidade das Narrativas	48
2.3 Sociedade em jogo.....	51
2.4 Jogo, artefato para fruição	52
3. CAMINHOS PARA APRENDER, CRIAR E ENSINAR.....	61
3.1 Um processo Artístico, Metodológico e Educacional	63
3.2 Ferramentas para a criação de jogos	66
4. DOS JOGOS AO JOGAR, DO JOGAR AO SABER, DO SABER AO ENSINAR	72
5. JOGOS POLÍTICOS	121
5.1 - O Êxodo Digital: Precarização, Escapismo e Controle Tecnológico.....	121
5.2 - E a IA (ou AI).....	122
5.3 Meritocracia em jogo.....	124
5.4 - Trabalho e adoecimento mental no capitalismo tardio.....	126
5.5 - Fuga, Isolamento, Exílio e Deserção	128
5.6 - Outra Realidade.....	131
5.7 Mundos Simulacros	132
5.8 -Isekai e Simulacro	134
5.9 - Regras Ideológicas	137
5.10 - Jogos e Comunidades	140
5.11 - Uma arena de “porradaria” ideológica.....	141
5.12 - Donos dos mundos.....	147
5.13 Afinal, o que está em jogo?.....	148
CONSIDERAÇÕES FINAIS	151

REFERÊNCIAS.....	155
REFERÊNCIAS MULTIMIDIÁTICAS	159
ANEXOS	162
Anexo 1. Parecer CEP	162
Anexo 2. Termo de Consentimento Livre d Esclarecido – TCLE	169
Anexo 3. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE Participantes	172
Anexo 4. Termo de Assentimento Livre e Esclarecido	176
Anexo 5. Instrumentos De Coleta De Dados	180

INTRODUÇÃO

A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações. A justiça, a beleza, a verdade, o bem, espírito, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo. (Huizinga, 2019, p.3)

A presente pesquisa se propõe a discutir as relações possíveis entre jogos de tabuleiro, educação, design e cultura visual a partir da perspectiva de educador, designer, jogador e pesquisador. Para isso desenvolvemos um jogo de tabuleiro educacional, e analisamos o processo criativo de design do jogo com a finalidade de discutir a prática com jogos educativos a partir dos Estudos da Cultura Visual.

Dentre abordagens teórico-conceituais e epistemológicas as mais diversas, a cultura visual comparece não como disciplina, mas hipoteticamente como um território mais ou menos aberto, que comporta, entre seus projetos, a busca de explicitação de algumas das armas utilizadas nos diferentes embates, sobretudo aqueles dos quais os fluxos imagéticos tomem parte relevante (imagens de toda natureza, inclusive as da arte), seja na produção de sentido, na manutenção de hierarquias, no desafio a elas, nos processos de socialização, na busca de conformação de novos sentidos da vida social. (Martins, 2012, p.2)

O jogar, principalmente em ambientes digitais, se tornou um elemento central na cultura contemporânea. Nas últimas décadas os jogos movimentaram culturalmente uma legião de fãs, e o interesse do público por RPGs e jogos de tabuleiro também passou por um crescimento vertiginoso, deixando de ser produtos culturais nichados e recebendo o status de hobby mainstream. Esse novo contexto cultural impõe mudanças nas lógicas de ensino, visto a necessidade de se aproximar das novas gerações de estudantes, que pela proximidade com as telas digitais se aproximam de igual modo das culturas dos jogos.

O acesso precoce às telas deve ser problematizado, mas também deve ser encarada como uma realidade que tem impacto nas práticas culturais de uma parcela significativa dos estudantes. A presente pesquisa intenta contribuir para uma discussão saudável sobre uma importante carga cultural dos estudantes, que se valorizada pode proporcionar experiências educativas mais profundas e significativas.

Quando se fala de cinema, vídeo e televisão na escola, geralmente encaram essas produções como ilustrações - o professor passa um filme para ilustrar o que foi falado. Nesse caso fica evidente que o filme assume um papel secundário. Uma espécie de ilustração e imagem inferior ao texto e à explicação oral. Quando se produz um filme não se pergunta se o espectador está em algum estágio de operações mentais, em que método foi alfabetizado, em que série da escola está, ou se vai aplicá-lo em alguma atividade escolar. Porém, quando é apresentado na escola, a primeira pergunta que se faz é: "adequado para que série, que disciplina, que idade etc.?". Às vezes, ouvimos dizer que um filme "não pode ser passado para a 6 série", por exemplo, e no entanto ele é assistido em casa pelo aluno, juntamente com os pais. (Almeida, 1994, p.7)

Essa pesquisa surge da necessidade de encarar os jogos a partir das lentes dos estudos da cultura visual, da educação e do design. Ao longo das próximas páginas iremos abordar os aspectos culturais e educacionais dos jogos, com um recorte que deu atenção especial aos jogos de tabuleiro modernos, visto que uma das propostas desta pesquisa foi o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com a finalidade de entender os mecanismos internos que tornam os jogos tão potentes mediadores de conhecimentos.

Esses temas e discussões caracterizam a educação da cultura visual como uma abordagem transdisciplinar que se fundamenta e põe em perspectiva conceitos de descontinuidade, deslocamento, instabilidade e mutabilidade. Estes princípios orientam os movimentos pós-modernista e pós-estruturalista. Contrapondo-se às concepções e práticas pedagógicas herdadas do modernismo, reivindicam a necessidade de mudança na maneira de pensar a imagem, a sociedade e suas instituições, buscando atender às novas condições socioculturais e estéticas que passaram a configurar o mundo contemporâneo. (Martins, Tourinho & Martins, 2013, p 63).

Entre o início de 2021 e meados de 2023, desenvolvemos um jogo de tabuleiro como parte do projeto de extensão, *Polítizar*, vinculado à Universidade Federal de Goiás, que visa introduzir jovens à vida política, em interlocução com as esferas do poder legislativo em âmbito estadual e municipal. O desenvolvimento do jogo se deu de maneira coletiva e colaborativa, com o auxílio de uma equipe multidisciplinar. O processo de design do jogo é exposto ao longo da presente tese, onde se debatem as diferentes questões que influenciaram o desenvolvimento do jogo, bem como elaboramos sobre a sua recepção e sobre como a experiência divertida de jogo tem impacto sobre os conteúdos absorvidos pelos jogadores.

A pesquisa é também resultado de um percurso de vida, em que pude perceber a importância social e cultural dos jogos na cultura contemporânea, principalmente nas gerações posteriores à minha, que cresceram com o contato e acesso facilitados aos jogos, sejam os digitais, pela popularização das tecnologias de informação, sejam os jogos de tabuleiro e RPG, cada vez mais acessíveis graças às novas redes logísticas. Enquanto professor, que atua sobretudo nos cursos de design, percebo nos grupos de estudantes um amplo interesse por jogos, bem como o domínio do vocabulário dos jogos. Essa percepção, junto à minha proximidade com a cultura dos jogos, ajudou em diversas situações a me aproximar dos estudantes, gerando muitas vezes pontes potentes que facilitaram a mediação na construção de conhecimento.

Esta pesquisa possui duas frentes metodológicas distintas, uma ligada ao design e desenvolvimento do jogo de tabuleiro educativo, outra relativa à pesquisa acadêmica e à confecção desta tese. Apesar de versarem sobre temas inicialmente distintos, conforme a pesquisa se desenvolveu, as abordagens metodológicas acabaram por se misturar, gerando hibridismos entre game design e prática de pesquisa em um intercâmbio de métodos e ferramentas que pudessem ajudar a entender melhor um objeto de pesquisa tão complexo quanto o jogo. Destacam-se o framework MDA e a A/R/Tografia como aportes metodológicos centrais para esta pesquisa.

Mais que a emoção do rolar dos dados, mais que a empolgação por superar um desafio proposto, os jogos se mostraram importantes catalisadores sociais na minha experiência de vida. Forjei fecundas amizades a partir das mesas de jogo de tabuleiro, bem como fiz amigos nos fliperamas, nas lan-houses, nos pubs de jogos online. Algumas dessas amizades perduram há décadas e tantas outras surgem esporadicamente nas mesas de jogo, algumas para o resto da vida.

No campo cultural os jogos operam como mananciais de narrativas que atingem com impacto torrencial os jovens. Jogos são muito eficientes enquanto vetores de narrativas, discursos e visões de mundo. O livro convida o leitor a imaginar acontecimentos e personagens, o filme mostra ao espectador o que ele precisa de ver para interpretar a história. O jogo, por outro lado, permite ao jogador participar ativamente da história, tomando decisões e cometendo ações das quais o próprio

desenvolver da narrativa depende, e ao tirar o interlocutor de um lugar passivo permite um tipo de envolvimento mais íntimo com as imagens que lhe são apresentadas.

Esse elemento cativante dos jogos é motivo de uma desconfiança que pode ser traçada até Platão, e que atualiza o mito da caverna para a era do metaverso, dos MMORPGS e dos jogos de realidade aumentada, ou ARGs, jogos que misturam, por vezes de maneira perigosa, realidade e ficção. Analisaremos o jogar a partir dos Estudos da Cultura Visual, colocando em perspectiva fatores histórico-sociais para a compreensão do jogo de tabuleiro enquanto elemento cultural multifacetado, propício à ser entendido sob diversas perspectivas que se interconectam interdisciplinarmente, em especial a educação e o design.

Nas últimas décadas, questões referentes à identidade e a subjetividade tem sido foco de discussões educacionais, políticas, institucionais e pedagógicas, por tratar-se de matrizes complexas, que medeiam ao mesmo tempo em que expõem e contrapõem particularidades e práticas específicas utilizadas como estratégias de resistência ou de afirmação nas instituições de ensino. Culturas das imagens, culturas do entretenimento, culturas escolares, culturas digitais e culturas visuais são alguns dos exemplos de mestiçagens conceituais abertas, plasmadas por formas visuais e conceituais híbridas que nos assediam cotidianamente e que buscamos compreender. São formas cambiantes, formas mutantes de modalidades identitárias provisórias, oriundas de, ou expostas a nomadismos culturais dependentes dos processos de mundialização que habitam o panorama contemporâneo. Essas formas trazem no seu bojo questões antropológicas, políticas, tecnológicas, educacionais e pedagógicas que nos defrontam e nos desafiam. O desafio está posto: de alguma maneira, ou em alguma medida, temos que aprender a lidar com elas. (Martins, Tourinho & Martins, 2013, p. 69)

Esse documento, então, visa a compreender o jogo não apenas como objeto, mas como uma estrutura de pensamento. O jogo faz parte do fazer e do pensar humano, tanto quanto é possível estruturar o pensamento humano, sendo talvez uma das pedras fundamentais que nos definem como unidade da humanidade. Pensamos no jogo a partir de várias perspectivas e faces possíveis dentro do nosso contexto contemporâneo de evolução social.

Observando o desenvolvimento e a popularização dos jogos digitais como objetos socioculturais e históricos, podemos entender que a questão tecnológica não pode ser dissociada da análise da evolução dos jogos. No entanto, essa não deve ser vista como o único ou principal elemento influenciador daquilo que podemos observar

como o status cultural e os elementos culturais dos jogos, bem como a forma como a sociedade consome e passou a consumir jogos digitais.

O elemento explícito da sociabilidade dos jogos digitais não pode ser ignorado, sendo talvez um dos principais pontos a serem analisados para compreender a dinâmica social em torno dos jogos na sociedade contemporânea. Para isso, é necessário entender a tecnologia de comunicação e as novas maneiras como as pessoas têm se relacionado e socializado em um contexto digital. A partir daí, podemos pensar em como os jogos podem constituir um terreno fértil para interação social, trocas interculturais e criação de laços afetivos.

O mercado não pode sedimentar tradições, já que tudo o que produz “desmancha no ar”, dada sua tendência estrutural a uma obsolescência acelerada e generalizada não somente das coisas, mas também das formas e instituições. O mercado não pode criar vínculos sociais, isto é, entre sujeitos, pois estes se constituem nos processos de comunicação de sentido, e o mercado opera anonimamente mediante lógicas de valor que implicam trocas puramente formais, associações e promessas evanescentes que somente engendram satisfações ou frustrações, porém nunca sentido. O mercado não pode engendrar inovação social, pois esta pressupõe diferenças e solidariedades não funcionais, resistências e dissidências, enquanto o mercado trabalha unicamente com rentabilidade. (Martín-Barbero, 2008, p.9)

Por outro lado, esse mesmo contexto é explorado pelas empresas para transformar os jogos em comunidades e as comunidades em produtos dentro de uma lógica capitalista. A lógica do jogo opera para atender às necessidades de investidores que frequentemente não se preocupam com importantes aspectos sociais e culturais que envolvem esses produtos. A mercantilização dos jogos envolve não apenas a comercialização dos produtos, mas também dos afetos dos jogadores, de suas experiências sensíveis com o jogo e muitas vezes com o mundo. Mais do que vender divisões, os designers de jogos vendem experiências, e essa experiência emocional está muitas vezes relacionada a memórias e afetos que surgem dentro dos jogos.

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude ou de bridge levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar "separadamente juntos", numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça. Seria demasiado simplista explicar todas

as associações a que os antropólogos chamam "fratrias" (como, por exemplo, os clãs, as irmandades etc.) apenas como sociedades lúdicas. Mas, mais de uma vez, se verificou como é difícil estabelecer uma separação nítida entre, de um lado, os agrupamentos sociais permanentes (sobretudo nas culturas arcaicas, com seus costumes extremamente importantes, solenes e sagrados) e, de outro, o domínio lúdico. (Huizinga, 2019, p.8)

Ao analisar as mídias, Jesús Martín-Barbero (2008) propõe uma categorização de análise que considera também as maneiras sociais de consumir tais narrativas em um contexto onde o jogo surge como uma destacada opção de entretenimento para bilhões de jogadores ao redor do mundo, movimentando cifras astronômicas de dinheiro. É impossível não considerar as relações em rede que surgem dos jogos e como essas relações são exploradas pelas empresas para transformar afetos, memórias e conexões em produtos.

Figura 1- Diagrama retirado de Martín-Barbero.



Fonte: Diagrama retirado de Martín-Barbero, 2008, p.9.

Jésus Martín-Barbero (2008) propõe que a cultura, comunicação e política operam a partir das mesmas dinâmicas de mediação: complexos processos culturais, políticos e históricos que moldam a produção, circulação e recepção das mensagens. O público que consome produtos de massa participa ativamente dessas mediações, moldando também a maneira que a comunicação e a cultura operam na sociedade.

Estamos diante de um mercado em exponencial crescimento ao longo dos anos. A natureza em rede dos jogos faz com que jogadores vinculados às franquias de jogos expandam exponencialmente suas comunidades, convidando e introduzindo seus amigos a novas modalidades de jogo. Os jogos de tabuleiro são exemplos claros dessa dinâmica. Podemos perceber que o aumento da popularidade dos jogos de tabuleiro está intimamente relacionado à ascensão das redes sociais e à conectividade intrínseca das comunidades de jogadores. No Brasil, o crescimento desse hobby experimentou uma ascensão similar à vivenciada em outros países, como a explosão de popularidade dos jogos de tabuleiro modernos a partir da primeira década do século XXI. Facilitada pela internet, os jogos de tabuleiro se tornaram um assunto predominante em fóruns de discussão online, evoluindo para tópicos especializados em fóruns específicos. Legiões de fãs de todo o mundo podiam discutir sobre esses artefatos, movendo suas paixões e imaginações por meio de caixas de papelão contendo peças de plástico e madeira, além de manuais de papel capazes de concretizar amizades e florescer afetos.

O paradoxo óbvio é o surgimento de afetos em um ambiente onde, via de regra, a competitividade e a busca por um desempenho quantitativo e qualitativo superior aos demais jogadores predominam. Apesar de suas contradições, é nos ambientes de jogo que ocorre a construção de conexões significativas e a manifestação de emoções.

Um ponto importante que permeia as relações presentes neste texto é o meu histórico como jogador, designer e professor. Essa trajetória culmina em uma carreira acadêmica e na prática docente. No entanto, minha posição profissional não se encaixa na figura de um artista, embora acredite que o que faço se relacione com a arte. Me entendo como um designer que busca no exercício prático novas linguagens que me permitam criar artefatos com significado, muitos dos quais voltados para a educação. Busco uma abordagem prática em game design, ou seja, aprendendo as habilidades necessárias para criar um jogo. Isso envolve desde o estudo metodológico e sistemático necessário para produzir um jogo até as conceitualizações técnicas, teóricas e filosóficas relacionadas ao jogo, ao ato de jogar e ao jogador. Também engloba as ferramentas técnicas e as técnicas artísticas, como pintura, composição musical, ambientação sonora, animação, roteiro narrativo, escrita cinematográfica, uso adequado das cores, tipografia e hierarquia de informação, entre outros

conhecimentos que contribuem para a execução de um projeto complexo, como um jogo moderno, sem abrir mão de ter um conteúdo crítico, engajado politicamente com o questionamento das estruturas de poder vigentes.

O primeiro capítulo, Jogos, em teoria, visa explorar as bases conceituais e teóricas dos jogos e sua relação com a cultura visual e os processos educativos e de mediação de saberes.

Jogos de Realidade, Realidade Lúdica e Ludismo Realítico propõe um recorte dos jogos em nossa cultura, e fala sobre alguns dos impactos sociais e culturais da cultura dos jogos.

O terceiro capítulo, Caminhos para Aprender, Criar e Ensinar, trata das metodologias de pesquisa e criação utilizadas neste texto.

Inicialmente concebido como um memorial do processo criativo do jogo desenvolvido nesta tese, o capítulo 'Dos Jogos ao Jogar, do Jogar ao Saber, do Saber ao Ensinar' evoluiu para uma narrativa mais ampla. Busquei, através de uma escrita fluida e contínua, contextualizar minha trajetória com jogos e defender seu valor cultural, social e educativo a partir da minha perspectiva enquanto jogador, designer e professor.

O quinto capítulo, Jogos Políticos, retoma tópicos levantados anteriormente, e a partir dos estudos da cultura visual traz um panorama sobre os jogos como mídia política cuja influência e importância, crescem.

Por fim, o último capítulo, Jogo é Arte? deixa por último a pergunta menos importante desta tese, mas que exige resposta.

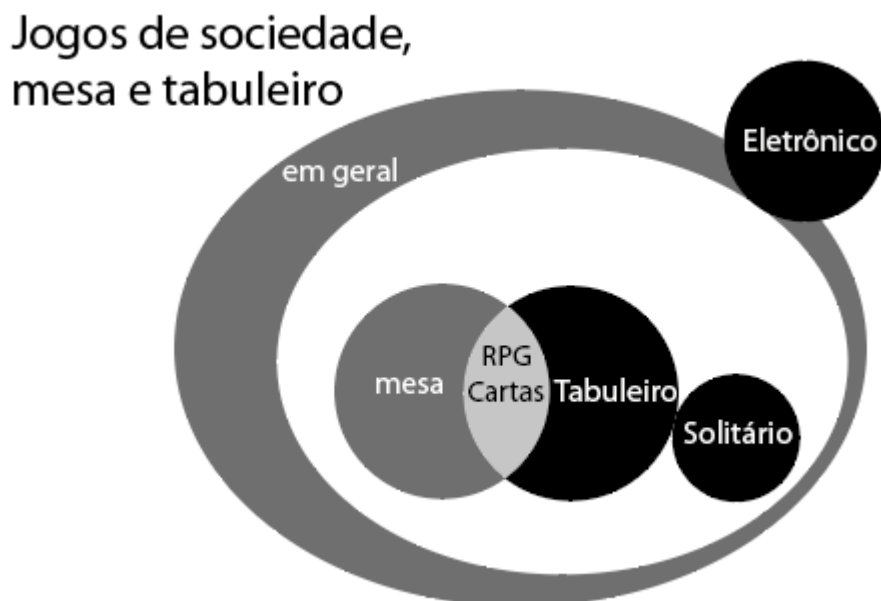
1. JOGOS, EM TEORIA

Os jogos simbólicos dos quais participamos não representam um universo de experiência concreta qualquer, mas, pelo contrário, essa experiência concreta representa os jogos. Vivemos a experiência concreta em função dos jogos. Os jogos são nosso terreno ontológico, e toda futura ontologia é necessariamente teoria de jogos. Tudo é ficção, nada é realidade. Somos jogadores de xadrez que sabem tratar-se de jogo, mas para os quais viver é jogar xadrez. Por certo: em vez de elaborarmos novas estratégias, ou jogos meta-enxadristicos, podemos derrubar o tabuleiro. Mas, em tal caso, não nos emanciparemos do jogo: cairemos no abismo translúcido, inteiramente insignificante, que se esconde por baixo dos jogos. É para evitarmos tal queda que somos homines ludentes. (Flusser, 2011, p. 128)

O pressuposto da potência dos jogos enquanto mídia, meio e mensagem é central para esta pesquisa. Ela parte da premissa de que ainda estamos presenciando o amadurecer de uma cultura dos jogos em uma sociedade em constante transição, e um posicionamento crítico acerca dos jogos não somente permite que professores, pesquisadores e criadores de jogos perceberem com antecedência as movimentações tectônicas que os jogos causam na cultura, como lhes permite surfar no tsunami de interesse que os jogos e processos lúdicos causam na sociedade. Por “jogos” podemos nos referir a uma miríade de diferentes práticas e produtos, já que a definição de jogo pode ser muito ampla, como indica Huizinga (2019):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária exercido dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de consciência de ser diferente da vida cotidiana. (Huizinga, 2019, p.35)

Figura 2. Diagrama com os principais tipos de jogos.



Fonte: Imagem adaptada de Piccolo, 2022.

Diagrama com os principais tipos de jogos. Existem amálgamas, como jogos híbridos, jogos de tabuleiro digitais, jogos que carta que só são possíveis existir em ambiente eletrônico, entre outros.

Não se pretende aqui reivindicar uma importância de ordem maior aos jogos de tabuleiro modernos, mas sim chamar a atenção para uma prática social que até poucos anos atrás estava restrita a certos nichos, e agora assume um papel de destaque dentro da chamada cultura gamer. Por cultura gamer, aqui se faz referência a uma série de modos de se produzir e consumir cultura a partir dos jogos, sejam eles digitais, como os videogames e os jogos para celular, ou analógicos, como os jogos de cartas e os jogos de tabuleiro, para além do consumo e produção de todo tipo de conteúdos e produtos que referenciam os jogos.

RPG: O assim chamado RPG combina elementos de encenação (teatral), contação de histórias, criação de roteiro, direção cinematográfica, e oferece aos jogadores uma experiência completamente nova em entretenimento - e aprendizagem - com jogos. Porque utiliza como principal recurso a imaginação dos jogadores, dispensando a obrigação por tabuleiros (embora possa haver) e outros componentes (embora em geral se utilizem dados, papel e lápis, e eventualmente miniaturas), mediada por diferentes mecanismos cuidadosamente explicados em um conjunto de regras que podem ser curtas ou ocuparem diversos volumes de livros; ele é quase sempre considerado um gênero de jogo à parte, dos jogos de

tabuleiro. Concorde-se, no entanto, que seja um “jogo de mesa” - mesmo que ele também não precise obrigatoriamente de uma mesa para acontecer. (Piccolo 2022, p.41)

A cultura gamer ainda é jovem, em processo de amadurecimento e com um público restrito, principalmente por idade e gênero, mas que está em pleno processo de ampliação, de modo que a cada dia o público jogador se torna mais heterogêneo e representativo na medida que os jogos também mudam e evoluem, abrangem novos temas e novas maneiras de contar histórias, se mesclando e mutando para novos formatos de mediação (Martín-Barbero, 2008, p.56), incorporando elementos familiares e novidades a partir das necessidades dos jogadores.

Essa nossa ignorância quanto aos novos códigos não é surpreendente. Levou séculos, depois da invenção da escrita, para que os escritores aprendessem que escrever significava narrar. Inicialmente, eles apenas contavam e descreviam cenas. Também vai demorar bastante até que aprendamos as virtualidades dos códigos eletrônicos: até que aprendamos o que significa fotografar, filmar, fazer vídeos ou programação analógica. (Flusser, 2018, p.135)

Os jogos, com alguma ênfase nos títulos comerciais, são artefatos visuais complexos, condutores de significados e visualidades vigorosas e, apesar de recentes, já profundamente incrustados no fazer cultural contemporâneo. Nas últimas décadas, o jogar foi galgando posições mais privilegiadas no fazer social, principalmente impulsionado pela cultura que se criou em volta dos fliperamas, dos consoles caseiros e dos computadores pessoais, ao ponto que atualmente “computador gamer” é sinônimo de máquina com qualidade acima da média, já que os jogos computacionais são um dos maiores fomentadores do mercado de peças de computadores¹, visto as exigências gráficas dos jogos mais modernos, estendendo o valor simbólico do título “gamer” à diversos produtos, como teclado gamer, cadeira gamer e copo gamer.

Na impossibilidade de estruturar, defender ou aprofundar uma definição de cultura dos jogos ou cultura gamer, visto que essa cultura pode variar muito de acordo com o contexto sócio-político-histórico de cada indivíduo, e que por vezes pode ser entendido como “a cultura dos jogos digitais”, excluindo os jogos de tabuleiro, optamos

¹ <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/digital-pc-games-global-market-report>

por falar também a cultura geek, um termo mais amplo que inclui a cultura dos jogos digitais, bem como a cultura dos jogos de tabuleiro, além de outras expressões culturais, como os filmes de fantasia medieval, as séries sobre heróis, os quadrinhos coreanos e as animações chinesas, entre muitas outras. Os termos geek, gamer e nerd surgiram como recortes da cultura pop apontada como “campo de ambiguidades, tensões, valores e disputas simbólicas acionado por manifestações culturais populares e midiáticas oriundas do cinema, fotografia, televisão, quadrinhos, música, plataformas digitais, redes sociais, etc.” (Sá; Carreiro; Ferraraz, 2015, p. 9).

Geek é um neologismo que remete ao mundo dos jogos digitais, das comunidades em rede, da cultura de massa, do auto aprendizado. A palavra, de origem anglicana, originalmente era utilizada no mesmo contexto das palavras nerd e otaku, ou seja, para depreciar indivíduos que subverteram os sistemas normativos e/ou possuíam interesses por temas pouco usuais. No Brasil contemporâneo, os termos nerd, geek e otaku passaram por uma significativa ressignificação em relação às suas origens. Embora nerd (inglês) e otaku (japonês) originalmente indicassem interesse patológico e fossem utilizadas de maneira pejorativa, os grupos nacionais a que se referem adotaram orgulhosamente essas nomenclaturas. Essa apropriação distanciou esses grupos do uso depreciativo anterior, como o caso do termo otaku, que no Brasil se refere aos entusiastas de animação japonesa, diferente do Japão, onde pode denotar interesse obsessivo e socialmente inadequado por qualquer área. Ao compartilhar a alcunha geek, tal qual nerd e otaku, o indivíduo afirma sua identidade como parte daquele grupo.

A tecnologia hoje é uma das metáforas mais potentes para compreender o tecido – redes e interfaces – de construção da subjetividade(...). Os sujeitos com os quais vivemos, especialmente entre as novas gerações, percebem e assumem a relação social como uma experiência que passa fortemente pela sensibilidade (Martín-Barbero, 2008, p. 20-21)

O início dos anos 90 marcou uma época de profundas mudanças culturais. A recém-nascida internet, por mais inacessível que fosse, já impunha transformações nas maneiras de produzir e consumir cultura, de modo que os anos 2000 chegam em um contexto informacional e tecnológico muito distinto da década anterior. A facilidade de obter informações sobre jogos, RPGs, animes, tecnologias e outros assuntos,

facilitou a aproximação de um público cada vez maior aos temas e produtos culturais de nicho.

Por ter vivido a juventude no contexto das mudanças culturais entre os anos 90 e 2000, pude experienciar de perto a ascensão e adaptação do meio cultural geek nos anos que se seguiram. Uma das mudanças mais relevantes foi a migração para o meio digital. Nos anos 90 as comunidades se informavam e conectavam mediadas principalmente por revistas, cartas, vídeos-cassete e fanzines. O início dos anos 2000 trouxe consigo uma rápida ampliação e acessibilidade às tecnologias de informação no Brasil (Cazeloto, 2008), quando as comunidades rapidamente se reestruturaram dentro dos fóruns de internet e, posteriormente, das redes sociais.

Com a popularização da internet e das redes sociais, o mercado passou a olhar com mais atenção para o nicho geek, principalmente no tocante a produtos ligados à fantasia e ficção científica, com ênfase nos produtos culturais estadunidenses e nipônicos, como é o caso de uma maioria de jogos, produções cinematográficas, quadrinhos e animações mainstream, sendo esses os maiores, comercialmente e em popularidade, nichos dentro da cultura geek².

Para entender o impacto da cultura geek no contexto brasileiro, um bom exemplo talvez seja a Comic Con Experience ou CCXP, um evento de cultura geek com enfoque em quadrinhos, cinema e séries que acontece desde 2014 e segue o modelo da tradicional San Diego Comic Con. Desde 2018 a CCXP se consolidou como a maior Comic Con do planeta, um dos maiores eventos de cultura de massa do mundo, recebendo 280 mil pessoas na São Paulo Expo³ somente na edição de 2019.

² <https://conteudo.stone.com.br/mercado-geek/>

³ <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2021/12/4968512-ccxp-worlds-2021-evento-bate-recorde-de-audiencia.html>

Figura 3. Comic Con Experience 22.



Fonte: Imagem capturada de <https://new.ccxp.com.br/a-ccxp/> em 10/12/2024.

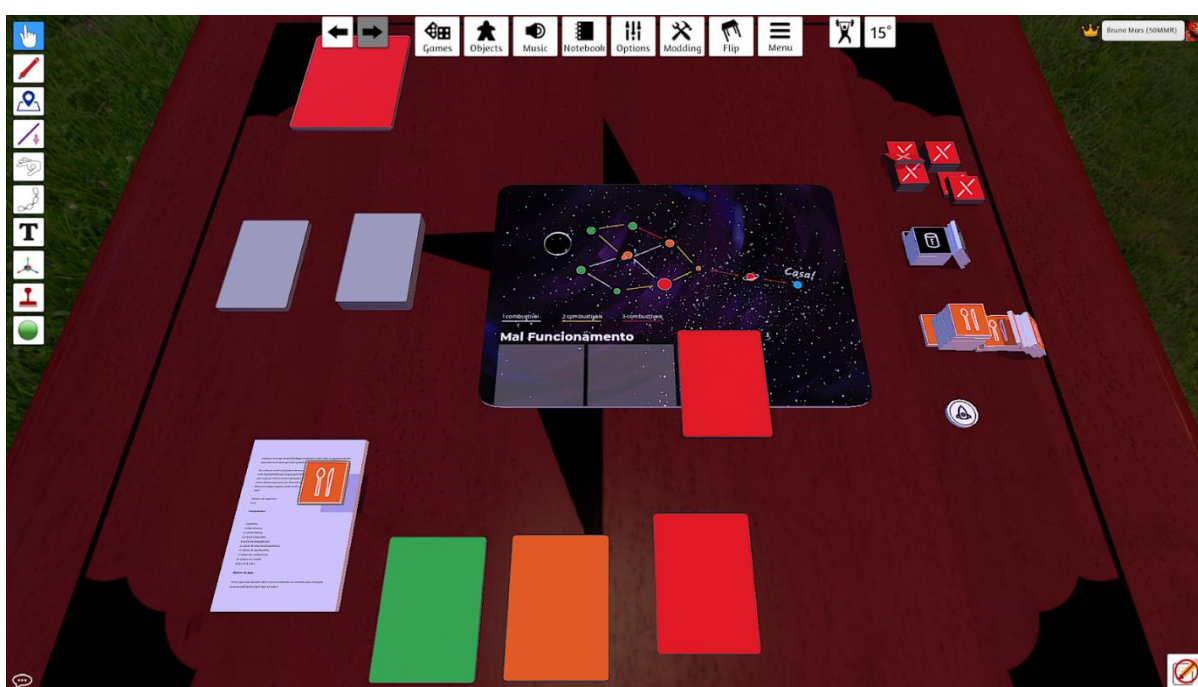
Imagens da Comic Con Experience 22, que aconteceu entre 1 e 4 de dezembro de 2022 na cidade de São Paulo, sendo um dos maiores eventos de cultura popular do mundo.

Esta pesquisa tem especial interesse pelos jogos de tabuleiro modernos, justificada pela explosão de popularidade que esses jogos ganharam em anos recentes, crescendo em número de jogadores, títulos e editoras lançando seus produtos lúdicos: a partir de 2020 o setor teve uma expansão explosiva, crescendo 33% somente neste ano, e com crescimento contínuo, sem apresentar sinais de recessão, e já representando 13% das vendas do setor de brinquedos no mercado interno⁴. Porém, a pesquisa não se furtará de abordar, mesmo que brevemente, jogos digitais.

⁴ <https://www.infomoney.com.br/negocios/mais-que-brincadeira-de-crianca-vendas-de-jogos-de-tabuleiro-disparam-no-brasil-mas-mercado-tem-grandes-desafios/>
<https://forbes.com.br/colunas/2019/07/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-ganha-espaco-no-brasil/#:~:text=Segundo%20dados%20da%20Pesquisa%20Game,que%20jogam%20cartas%20%E2%80%93%2034%25>

Ao contrário do que se possa imaginar, não é tão simples categorizar os jogos entre digitais e analógicos: a hibridização das mídias tornou difusas as fronteiras que dividem as categorias digital e analógica, vide o caso dos jogos de cartas que existem somente em meio digital, como Legends of Runeterra (2020), dos jogos de tabuleiro que exigem a conexão a algum aplicativo para serem jogados, como a série de jogos Unlock (2017), dos simuladores digitais de boardgames, como é o caso do Tabletop Simulator (2015), que permite ao jogador se sentar e jogar ao vivo em ambiente de realidade virtual praticamente qualquer jogo que já tenha sido lançado, se houver alguém para programá-lo (uma meta que está sendo cumprida aos poucos pela comunidade jogadora). Isso sem falar das adaptações instantâneas para jogo de tabuleiro de praticamente qualquer franquia de sucesso que surja nos jogos digitais, bem como das versões digitais oficiais de jogos de tabuleiros que são lançados para celulares, tablets e computadores.

Figura 4. Tabletop Simulator (2015).



Fonte: Captura de tela do jogo Tabletop Simulator (2015), autoria própria.

Tabletop Simulator (2015), um simulador digital de jogos de tabuleiro que permite aos jogadores se conectar e jogar qualquer jogo que tenha sido programado dentro do videogame. Existe uma biblioteca de jogos criados tanto pela comunidade de jogadores, quanto versões oficiais que são vendidas dentro do jogo.

Faço parte de uma geração que cresceu em profundo contato com os jogos digitais e com demais produtos transmídia que muito comumente orbitam esses jogos, como livros, quadrinhos, animações, séries, além das comunidades digitais que se formam em volta desses jogos. Henry Jenkins (2014) define a transmídia como:

Um processo onde elementos integrantes de uma obra de ficção são dispersos sistematicamente por múltiplos canais de entrega com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua contribuição única para o desenrolar da história. (Jenkins, 2014, P.18)

É difícil falar sobre jogos de tabuleiro modernos e seu impacto social sem falar dos jogos eletrônicos, visto que apesar de mais recentes, os jogos eletrônicos se tornaram mais populares e um portão de entrada para os jogos de tabuleiro, que se favorecem da cultura gamer acostumar jogadores com os sistemas de pontuação, os objetivos de vitória e as demais lógicas do jogar, de modo que podemos afirmar de maneira inequívoca que a explosão de popularidade que os jogos de tabuleiro experimentaram recentemente, ao menos em parte, consequência de um ambiente cultural proporcionado pela hegemonia dos jogos eletrônicos e pelas mediações (Martín-Barbero, 2008) já estabelecidas entre esses meios.

Em anos recentes foi possível testemunhar a ascensão e queda de diversas tecnologias, e a influência que essas trouxeram para a linguagem dos jogos digitais. Dos fliperamas à febre das locadoras de fitas de jogo, onde crianças e jovens pagavam para poder jogar por hora ou então alugaram as fitas para levar para casa, passando pelas mídias digitais como CD, DVD e blu-ray, e a eventual pirataria dessas mídias, até o streaming e a quase extinção da mídia física para jogos digitais por meio de serviços como Steam e de jogos como League of Legends (2009). Em pouco tempo presenciamos a rápida evolução das tecnologias, do meio, da linguagem e do mercado de jogos, que em poucas décadas precisou se adaptar várias vezes para acompanhar as mudanças impostas pelos jogadores e pela tecnologia.

Figura 5. All your base are belong to us.



Fonte: Capturada de https://en.wikipedia.org/wiki/All_your_base_are_belong_to_us#/media/File:Aybaltu.png em 08/07/2024.

ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US é uma imagem viral oriunda do jogo Zero Wing (1991). O erro de tradução tornou a imagem um símbolo da subcultura dos jogos digitais, sendo referenciada até hoje. Crédito da imagem: Wikimedia.

Diversos formatos de arrecadação surgiram para além da venda do jogo digital em mídia física, como CDs, DVDs e Cartuchos de jogo, que por muitos anos foi o único meio legítimo de se adquirir a maioria dos jogos. Sistemas de assinatura ou de aluguel de jogos em meio digital se tornaram padrão, dividem o espaço com outros sistemas de arrecadação, como é o caso dos jogos *Freemium*, que o jogador adquire o jogo sem nenhum custo, ou joga sem precisar desembolsar nenhum valor, mas paga para ter vantagens dentro do jogo, sejam elas vantagens competitivas, como itens e personagens melhores, ou seja estéticas e criativas, como os jogos que oferecem apenas aos jogadores premium maiores possibilidades de se expressar esteticamente através de roupas para personagens, skins para itens, entre outros.

Um dos modelos de monetização possíveis são as lootboxes. Esse modelo consiste em vender aos jogadores itens que funcionam como pequenas “loterias”, e que uma vez abertas podem entregar premiações valiosas aos jogadores. Esse modelo, também conhecido como Gacha (um trocadilho com o termo “got you” e gashapon, as máquinas que vendem brinquedos surpresas no Japão) geralmente está

profundamente vinculado às questões mecânicas do jogo, influenciando os jogadores a gastar para se manter relevantes no jogo enquanto incentiva uma prática que se assemelha aos jogos de azar. Em alguns países a prática é regulamentada com a finalidade de proteger os direitos dos jogadores consumidores de práticas abusivas e que podem gerar dependência.

Figura 6. Loot Boxes de Counter Strike: Global Offensive (2012).



Fonte: Capturada de <https://mezha.media/en/2023/04/10/in-march-2023-counter-strike-global-offensive-players-spent-100-million-on-loot-boxes/> em 05/03/2024.

Lootboxes se tornaram um dos modelos de arrecadação mais populares nos jogos digitais, permitindo muitas vezes o acesso do público geral à jogos gratuitos que são financiados pelas compras dentro dos jogos, como é o caso de Counter Strike: Global Offensive (2012), que soma centenas de milhões de dólares em vendas em um único mês⁵. Crédito da imagem: Mezha Media.

Um fenômeno que ganhou relevância no cenário recente foi a explosão de popularidade de aplicativos de apostas financeiras, os bets, em território nacional. Com uma estratégia agressiva de marketing, os aplicativos se disfarçam de jogos, incorporando elementos que remetem ao lúdico. Esses aplicativos, porém, carecem dos elementos básicos para serem considerados jogos, já que não operam na base de habilidade ou sorte, mas de linhas de programação cuja finalidade é utilizar de um

⁵ <https://mezha.media/en/2023/04/10/in-march-2023-counter-strike-global-offensive-players-spent-100-million-on-loot-boxes/>

algoritmo para retirar o máximo de dinheiro dos jogadores. A operação dos Bets é literalmente criminosa por várias questões e reverbera de maneira perceptivelmente negativa na sociedade e na economia brasileira: estima-se que crescem aos milhares o número de adictos em apostas digitais, e que para além das cada vez mais comuns tragédias pessoais⁶ envolvendo dívidas contraídas para apostar em Bets, estima-se que as Bets já causaram um prejuízo da ordem de centenas de bilhões de reais⁷ à economia do Brasil.

Figura 7. Charge: Enquanto isso no país das Bets.



Fonte: Capturada de <https://blogdoaftm.com.br/charge-enquanto-isso-no-pais-das-bets/em> 12/10/2024.

Com a expansão meteórica dos aplicativos de apostas e a exposição crescente de crianças e jovens à publicidade não regulada, surge a preocupação em como educar as próximas gerações para os perigos das apostas. Crédito da Imagem: blog do AFTM.

⁶ <https://www.cut.org.br/noticias/bets-a-nova-pandemia-61d3>

⁷ <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2024-09/estudo-da-cnc-aponta-que-bets-causam-prejuizo-bilionario-ao-comercio>

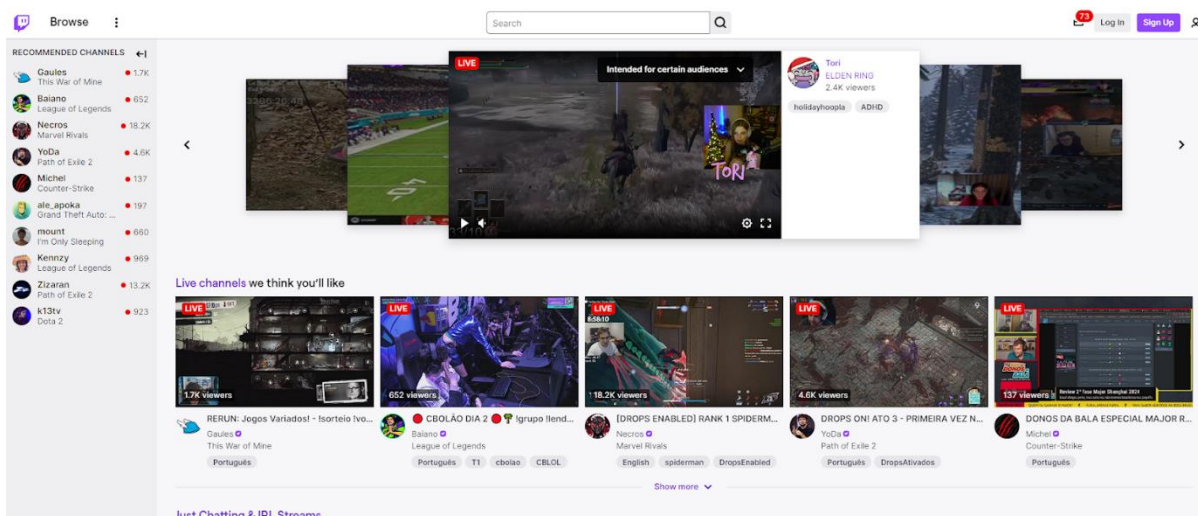
Essa variedade de modelos de arrecadação aponta para a alta adaptabilidade do mercado com a finalidade de encontrar um público cada vez maior. E os números da indústria de jogos digitais mostram que essas estratégias têm dado certo, visto que a indústria de jogos digitais cresce a cada ano, já tendo superado a arrecadação somada do cinema e da indústria musical⁸, globalmente já existem mais jogadores que não-jogadores. Um público maior implica não somente em arrecadações maiores, mas também em maiores impactos culturais e sociais.

As tardes de jogatina nos salões das locadoras e dos fliperamas foram substituídas aos poucos pelos grupos na plataforma Discord e pela live na plataforma Twitch. Antes os jogadores precisavam ir até a casa de outro jogador para poder jogar um multiplayer, hoje isso é possível de fazer cada um de sua casa, conectados pela Steam, Playstation Network, Microsoft Live ou Nintendo Network. Diferentes meios de jogo vão gerar dinâmicas distintas, resultando em diferentes meios culturais: o grupo de jogadores de jogos digitais de luta que jogam em ambiente presencial (fliperama) terão um vocabulário e comportamento (dentro e fora de jogo) distinto do grupo de jogadores de jogos digitais de luta que jogam online, já que existem ritos e práticas muito distintas nesses dois meios, apesar de muitas vezes os jogos serem os mesmos. Jesús Martín-Barbero (2008)

Em 2023, plataformas como o Discord, Reddit e Twitch movimentam milhões de usuários mensais, que se conectam por meio de voz, vídeo e texto para poderem jogar, assistir ou somente conversar e comentar jogos em uma gigantesca teia de usuários. Cada uma dessas plataformas possui suas características e modos de mediação próprios, mas sempre orbitando em volta dos jogos.

⁸ <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema>

Figura 8. Captura de tela do portal de transmissão online: Twitch.



Fonte: Capturada de <http://twitch.com> em 10/12/2024.

O portal de transmissão online Twitch conta com uma média de 2 milhões de usuários diários, tendo picos de uso de até 6 milhões de usuários diários, sendo a maioria transmissões ao vivo de gameplays onde os streamers alternam entre jogar e interagir com o público.

Deve-se levar em conta que as novas tecnologias de informação possuem um papel central no processo de popularização dos jogos de tabuleiros modernos. O comércio digital tornou os títulos mais acessíveis, permitindo que jogadores tenham acesso facilitado aos títulos e permitindo que lojas especializadas alcancem um público cada vez maior.

As comunidades digitais que se formam em volta dos jogos de tabuleiro divulgam o hobby por meio de postagens em redes sociais, lives de jogo, vídeos explicando regras, oferecendo vagas em grupos de jogo e toda uma sorte de ações que aproximam aspirantes dos jogos e mantém engajados os jogadores já iniciados.

Figura 9. Banner Steam Digital Tabletop Fest.



Fonte: Capturada de tela no programa Steam em 21/10/2020.

A Steam, uma das maiores distribuidoras de jogos digitais do mundo, reserva especial atenção aos jogos de tabuleiro digitais, oferecendo anualmente um festival que, para além das promoções, oferece entrevistas, palestras e interações com designers, artistas e profissionais da indústria de jogos de tabuleiro.

Versões digitais de famosos jogos de tabuleiro, como Ticket to Ride (2004) e Dixit (2008), apresentam novas maneiras de aproveitar jogos que o público já conhece as regras, porém, agora com o jogo sendo operado ciberneticamente. Portais, como o Tabletopia, cobram mensalidades para jogar as versões digitais dos jogos de tabuleiro online com outros jogadores. Lojas físicas oferecem assinaturas que dão direito a alugar jogos de tabuleiro, muitas vezes entregando o jogo via courier, dispensando a necessidade de o jogador sequer sair de casa. Além disso, os jogos de tabuleiro são encontrados facilmente nas grandes redes de comércio e logística, não sendo algo exclusivo de lojas específicas ou de nicho, o que também facilita seu acesso. Tal qual os jogos digitais, os jogos analógicos se adaptaram rapidamente e buscaram maneiras de monetizar-se para além do simples comércio de jogos. No caso dos jogos analógicos, a tecnologia digital surge como salvadora, e não como executora.

Alguns gêneros de jogo digital são diretamente influenciados por jogos analógicos, como é o exemplo dos card games. Primeiro card game que obteve

sucesso comercial foi Magic: the Gathering (1993), lançado em 1993 pela Wizards of the West Coast e com design original de Richard Garfield. A proposta do jogo era que cada jogador adquirisse suas próprias cartas e montasse o seu baralho a partir de um conjunto de regras que estipulam quais cartas poderiam e quais cartas não poderiam ser jogadas em cada jogo. O jogo fez sucesso e nos anos seguintes vários outros títulos com propostas muito similares surgiram dentre os mais relevantes Yu-Gi-Oh (1999), Spelljammer e Vampiro Réquiem.

Figura 10. Eventos competitivos de Magic: The Gathering (1993).



Fonte: Capturada de Wizards of the Coast e Sid Blair em 10/12/2024.

Magic: the Gathering (1993) é um fenômeno no mundo dos jogos. Criado há mais de trinta anos, ainda consegue aglomerar milhares de jogadores em seus maiores eventos, criando uma demanda de mercado que abraçou rapidamente o turismo para jogo como um valioso produto a ser ofertado aos milhões de jogadores que anseiam participar de grandes eventos.

A ascensão do meio de jogo digital e a facilitação de acesso a plataforma de jogo permitiu que o gênero card game se expandisse para muito além do que o jogo analógico permitia, com jogos utilizando dos recursos exclusivos que o digital oferece. Propostas como Hearthstone (2014), Marvel Snap (2022) e Gwent (2018) formam o panteão dos chamados Digital Card Games, jogos que arrecadaram só em 2021 mais de 13 bilhões de dólares mundialmente, todos eles influenciados direta ou indiretamente por Magic em alguma medida.

É importante salientar que os jogos de tabuleiro operam culturalmente de maneira muito distinta de suas contrapartes digitais. Tendo um aspecto social destacado, visto que são jogos que habitualmente exigem a reunião de um grupo de pessoas em volta de uma mesa, os jogos de tabuleiro jogados em versão digital irão inevitavelmente perder partes do aspecto social. Acontece que muitos jogos de tabuleiro utilizam das interações sociais para divertir o jogador, de modo que o mesmo jogo em ambiente digital, por operar de maneira diversa, pode oferecer uma experiência muito diferente da pretendida em sua versão analógica.

1.1 A linguagem dos jogos

O ponto maior de interesse dessa pesquisa com os jogos digitais talvez se dê na ponte que estes fazem com os jogos analógicos e de tabuleiro. Devido a profunda influência que os jovens nascidos na era digital sofreram dos jogos digitais não é difícil pensar que estes jovens culturalmente mergulhados na cultura dos jogos se apropriaram profundamente do jogo como linguagem como meio e como mediador de saberes. Falamos então de jovens que têm um contato cada vez mais profundo e íntimo com o jogo enquanto ambiente cultural que traz em seus meios, referências à cultura japonesa, à cultura dos animes, à cultura estadunidense, e estão expostos aos discursos e ideologias presentes nesses jogos.

A chamada cultura gamer está longe de ser heterogênea. Enquanto alguns jogos fazem reverberar ideias conservadoras e discursos excludentes, outros jogos se empenham em trazer visões críticas sobre o mundo, questionar o status quo e discutir pautas progressistas. Não é raro então encontrar nos ambientes digitais

jogadores envolvidos em calorosas discussões, seja debatendo temas internos aos jogos, ou temas do mundo aos jogos a partir das lentes que os próprios jogos oferecem. O jogo como uma linguagem oferece aos jogadores a possibilidade de interpretar o mundo levando em conta as referências apresentadas pelos jogos e pelas mídias que os orbitam, tal qual faz o cinema e a música. Aqueles que dominam a linguagem do jogo conseguem estabelecer diálogos entre si se apropriando das referências, simbologias e dos conhecimentos presentes em suas sessões de jogo. Por outro lado, quem não foi iniciado na cultura dos jogos terá dificuldades para decifrar as mensagens e referências que se apropriam e/ou que surgem do meio jogo.

A apropriação do jogo como elemento cultural pode permitir que docente e estudantes se aproximem e encontrem com mais facilidade um chão comum. Para os alunos que falam a linguagem cultural dos jogos, ter o jogo como elemento ativo no processo educativo vai além da diversão e empolgação proporcionada pelo jogar, vale também como reconhecimento de sua cultura. Ao ver o jogo em sala, os jogadores se reconhecem e se sentem valorizados. Essa é uma arma que eu tenho utilizado muito constantemente, e que ainda é potente justamente pela quase inexistência do reconhecimento dos jogos e suas reverberações no espaço educacional formal. Piccolo (2022) faz um levantamento e um resumo das principais teorias que despontam na área de estudos lúdicos:

Huizinga também conceitua o Círculo Mágico, um espaço físico e conceitual no qual a lógica de jogar sobrepõe a da realidade. Este espaço previamente delimitado separa a vida mundana do jogo. Tudo o que acontece dentro dele se refere à realidade do jogo e uma vez fora, tudo sobre o jogo deixa de existir, assim como os problemas cotidianos não existem dentro desta dimensão.

Autores, como o psicólogo Lino de Macedo, aludem que a utilização de jogos como estratégias de ensino é extremamente eficaz para o aumento da motivação dos alunos e uma poderosa ferramenta do professor para o processo Ensino-Aprendizagem, gerando o alcance de conceitos e atitudes e acentuando a curiosidade, que deve ser um elemento fundamental no ensino e aprendizagem. A curiosidade, ao ser despertada, contribui sensivelmente para a busca dos conhecimentos. E é uma das Competências da BNCC ou Base Nacional Comum Curricular.

Um ponto importante é o pilar da teoria de Lev Vigotski; a Zona de Desenvolvimento Proximal estabelece uma afinidade próxima entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância.

No desenvolvimento, a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e levam a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue um avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia ...

Apesar da teoria de Jean Piaget ser focada em crianças, é possível fazer um paralelo com os estudantes, pois, assim como as crianças, estão, independentemente da idade, em um processo constante de aprendizagem. Para o autor, jogo é essencial na vida, pois nele prevalece a assimilação.

Segundo Tizuko Kishimoto, o jogo vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. Sua concepção sobre o homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade.

Para Daniil Elkonin, a unidade fundamental do jogo é composta pelo momento de ficção/imaginação que o jogador desenvolve no transcorrer da atividade. (Piccolo, 2022, p.130)

Utilizar elementos lúdicos em sala de aula acaba sendo útil de diversas maneiras, mas ao valorizar esse aspecto cultural com alunos um dos maiores desafios é sobre como costurar os conhecimentos curriculares junto a zona de interesse desses estudantes: falar sobre teoria da cor utilizando League of Legends (2009), explicar estrutura narrativa partindo de Dragon Age (2009) e dar aula de diagramação utilizando como referência os menus dos jogos favoritos dos estudantes foram algumas soluções que encontrei, mas as possibilidades são infinitas. Nestes exemplos foram utilizados exemplos pontuais, mas que partem da premissa que, ao aproximar o conteúdo dos interesses e conhecimentos dos estudantes, estamos invariavelmente aproximando os estudantes do processo educativo.

1.2 O Jogo como elemento estruturante da Cultura

É importante entender o jogo não somente como parte do fazer cultural, mas enquanto elemento estruturante da cultura humana. A capacidade de brincar ou jogar pode ser encontrada em diversas espécies, e esse brincar e jogar é comumente parte importante de processos de aprendizagem não somente em humanos mas em outros

animais, como por exemplo quando cachorrinhos brincam de Lutinha, ou como a mãe onça ensina seus filhotes a caçar por meio de brincadeiras que simulam o bote.

Porém, na espécie humana essa habilidade de brincar se mostra muito mais complexa que em outras espécies, e Huizinga (2019) credits a própria inteligência humana como um subproduto da nossa capacidade de criar jogos complexos. A própria metáfora seria produto do jogar com as palavras, sendo a abstração um produto da habilidade humana de jogar (2019, p.6). Seria, segundo Huizinga, a nossa capacidade de jogar que estruturaria nossa imaginação, e é estruturada por “uma imaginação da realidade, em parênteses, ou seja, a transformação desta em imagens” (p.9) de modo que o autor defende que muitas das instituições que estruturam as sociedades possuem suas origens nos jogos, e que não existe sociedade que não jogue. Isso pois o jogar precede a própria cultura:

O jogo é mais antigo do que a cultura, pois mesmo em suas definições menos rigorosas o conceito de cultura sempre pressupõe a sociedade humana; mas os animais não esperam que os homens lhes ensinassem a atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. (Huizinga, 2019, P.5)

Em primeira instância podemos entender o jogar como então a possibilidade de sobrepor a realidade com uma camada de significados. Elemento básico do jogar, a regra, estabelece a lei para aquilo que não existe no mundo real: no futebol se a bola passar pela linha acontece o gol, no pique pega se a criança que está com pique encosta em outra passa-se o pique, no judô marca-se o ippon quando o oponente é derrubado com as costas no chão. Apesar de não existirem no mundo real e serem somente convenções, o gol, o pique e o ippon são muito reais dentro dos seus jogos. Em paralelo, o mundo real se transfigura durante o jogo, já que “no interior do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade” (Huizinga, 2019, p.15) e uma nova realidade passa a existir.

O ser humano, que é um fazedor de sentidos, encontra no mundo interno dos jogos refúgio do mundo externo caótico e sem sentido. O jogo oferece segurança e objetivos claros que inexistem no mundo real, um caminho projetado para ser explorado dentro do *flow*, ou fluxo, o estado de entrega no qual o jogador está imerso,

se sentindo desafiado e engajado. Não é de se estranhar que os jogos estão ocupando um espaço cada vez maior nas práticas culturais contemporâneas.

Sobre esse último aspecto, perdoe-me o carácter repetitivo, mas preocupa-me cada vez mais. A situação social que o mundo vive a partir do uso intensivo de tecnologia atrelada à lógica produtivista neoliberal, cada vez mais a menos tempo (real ou psicológico) para se viver e mergulhar em experiências que fazem mais sentido a partir de certa profundidade. (Carvalho, 2023, p. 17)

Uma das consequências é que vivemos em um mundo cada vez mais gamificado. Aplicativos de transporte utilizam sistemas conquistas e léveis para categorizar seus motoristas. Sites de compras criam intrincados sistemas de pontuação para serem trocados por cupons, mas cujo objetivo final é manter o consumidor engajado. Faculdades e escolas utilizam cada vez mais narrativas, avatares virtuais e sistemas de ranking para manter alunos interessados e engajados.

As críticas aos modelos de Gamificação, que podem ser verificadas nos trabalhos de autores como Pillar e Dorneles (2020), Oliveira e Pimentel (2020) e da Silva (2014) e partem principalmente da dependência de motivação externa (premiação, pontuação, troféus e conquistas), que tendem a reduzir o engajamento intrínseco dos estudantes. Além disso, problematiza-se a falta de participação dos envolvidos, principalmente dos estudantes, nos processos de desenvolvimento dessas atividades gamificadas. Sem a devida reflexão e cuidado, a gamificação pode, para além de se tornar uma ferramenta acrítica de controle e exploração, causar efeitos negativos nos interatores, como ansiedade, retirada de foco do objetivo da atividade, isolamento social, competição exagerada e alteração do humor.

O que essas críticas nos sugerem é que a gamificação ainda encontra dificuldades de se desassociar dos métodos que sua teoria costuma apontar como problemáticos. Diferente de como estávamos em 2011, avançamos significativamente na produção de um pensamento crítico sobre o processo, mas não é difícil encontrarmos exemplos que caracterizam a gamificação entre as grandes promessas que novas tecnologias sempre parecem carregar ao campo da Educação, prometendo associações e soluções que em sua prática começam por descumprir já em nível ontológico. (Pillar e Dorneles, 2020, p. 351)

Essa ludificação do cotidiano é vista com cautela por alguns e com excitação por outros, de toda sorte é inegável que é um processo que ganha espaço nas práticas adotadas pelo mercado em função de sua eficiência em gerar resultados. Como é da

natureza humana jogar, não é de se estranhar que conforme cresce a tecnologia e o conhecimento sobre esses processos de gamificação, maximizando cada vez mais o engajamento, crescem exponencialmente as áreas onde esses processos são aplicados.

2. JOGOS DE REALIDADE, REALIDADE LÚDICA E LUDICISMO REALÍSTICO

Uma das possibilidades mais interessantes de uso do jogo na vida cotidiana é o Alternative Reality Game, Jogo de Realidade Alternativa ou ARG. Nesses jogos elementos do mundo real são misturados com elementos do jogo. Um exemplo são os ARGs onde os participantes ganham pontos e progredem no jogo fazendo tarefas do dia-a-dia, como lavar a louça ou fazer a tarefa de casa. Outro exemplo são os jogos de pistas e enigmas que devem ser resolvidos no mundo real e se utilizam de mídias mistas, como portais digitais, vídeos, e-mails e aplicativos para envolver mais profundamente o jogador, ajudando-o a dissolver a barreira entre mundo jogo e mundo real.

Quando as diferenças de gênero e as complexidades tecnológicas são colocadas à parte, todos os jogos possuem quatro características que os definem: meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária. (McGonial, 2017, p.30)

ARGs possuem a capacidade de tornar a vida cotidiana mais divertida e instigante, cobrindo com um véu fantástico e lúdico o dia-a-dia, e por esses motivos, inclusive, podem ser utilizados com fins muito escusos, como é o caso do Q-Anon, uma perigosa rede de desinformação que se utilizou de interações muito semelhantes a ARGs para fazer com que os jogadores acreditem em teorias conspiratórias, misturando notícias falsas, notícias, lugares e pessoas reais, junto de um intrincado jogo de pistas e símbolos ocultos, decifráveis somente pelos iniciados no jogo:

Para muitos observadores da comunidade internacional de designers, criadores e jogadores de ARG, vários elementos do QAnon eram profundamente familiares. Vários designers proeminentes de ARG alertaram sobre os perigos do QAnon (...) R. Berkowitz chama a atenção para o uso do QAnon da nomenclatura e técnicas de ARG, como "buracos de coelho", "cabeças de trilha", "gotas", "migalhas de pão", "quebra-cabeças" e o incentivo à hermenêutica apofênica filtrada por uma comunidade online em crescimento para resolvê-los (...) Em

6 de janeiro de 2021, os apoiadores do QAnon invadiram o Capitólio dos EUA, destruindo escritórios federais e entrando em confronto com a segurança. Por um momento, o incidente vacilou como um ponto de virada histórico, a partir do qual realidades alternativas vastamente diferentes são possíveis de imaginar. O ataque ao Capitólio resultou em seis mortes e trouxe à tona o potencial perigoso do QAnon (...) Tendo conectado o QAnon ao domínio dos jogos e do jogo, é importante esclarecer que sua popularidade vai além da simples imersão em uma narrativa de jogo. A ilusão em massa provocada pelo QAnon ocorre em um contexto mais amplo de desencanto com os sistemas de crença, política e realidade tradicionais. (Davies, 2022, p. 6-16)

Outro caso extremo do mau uso das potências dos jogos foi o jogo Baleia Azul, uma série de desafios divulgados originalmente em redes sociais da Rússia que instigavam os jovens a cometer toda sorte de ação danosa, e como último desafio exigia o suicídio, tendo sido responsável pela morte e ferimento grave de centenas de jovens globalmente.

O Desafio da Baleia Azul é organizado de forma a, eventualmente, lavar o cérebro dos jogadores e levá-los a se auto agredir. As tarefas incluem acordar em horários estranhos, ouvir música psicodélica, assistir a vídeos assustadores e infligir cortes e feridas em seus corpos (...). Nas redes sociais, as pessoas tentam usar todos os tipos de palavras-chave, hashtags e imagens para chamar a atenção dos curadores e conseguir entrar no jogo. Elas podem nem saber do que se trata o jogo, mas querem jogar. (Khattar, 2018, p.2-9)

Uma criança de 8 anos faleceu em Brasília, vítima de um desafio do Tik-Tok⁹ que consistia em inalar desodorante em abril de 2025, causando enorme comoção nacional e alertando os pais sobre a importância de estar atento aos jogos e mídias consumidos pelas crianças. Entendemos então que o jogar deve ser visto sempre com a mais profunda seriedade, visto que somos atraídos para o jogar como mariposas são atraídas pelo fogo, e por vezes esse fascínio pode ser usado intencionalmente contra os interesses dos jogadores.

2.1 Jogos de tabuleiro: manual e operação

⁹ A rede social de vídeos Tik-Tok permite uma série de interações entre seus usuários, que interagem de modo a criar jogos e desafios. <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/centro-oeste/df/desafio-do-desodorante-sonho-de-menina-de-8-anos-era-ser-medica-diz-pai/>

A vida de um jogo depende da energia das pessoas. Uma caixa e seus componentes são apenas uma carcaça vazia, fadada ao esquecimento do tempo. Ao pó. (Piccolo, 2022, p.9)

Existe uma chance considerável de o/a leitor(a) conhecer ao menos alguns nomes de jogos de tabuleiros modernos, como Banco Imobiliário (Monopoly, no original), War (Risk originalmente) ou Jogo da Vida. Alguns desses jogos são comercializados ininterruptamente há quase quatro décadas no Brasil, se tornando verdadeiros sucessos de público e alcance.

Figura 11. War, o Jogo da Estratégia, edição de 1972.



Fonte: Capturada de <https://www.playtoy.com.br/brinquedos-usados-jogos-tabuleiro-jogos-tabuleiro-grow-jogo-1972-primeiro-p-66040.html> em 12/12/2024.

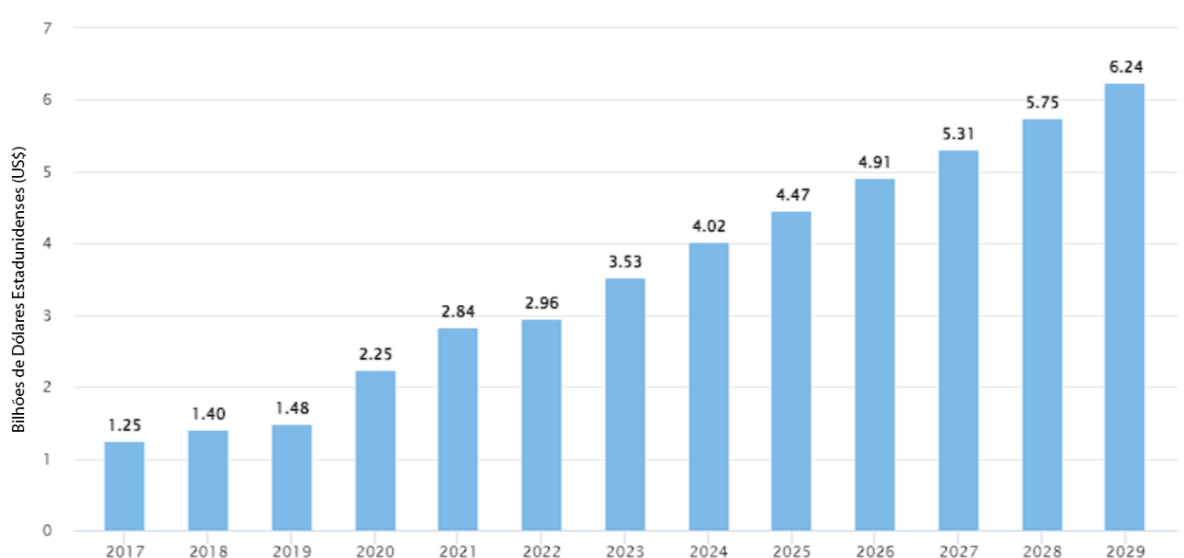
Imagem de *War, o Jogo da Estratégia*, edição de 1972, jogo inspirado em *Risk* (1959), que por sua vez foi inspirado em *La Conquête Du Monde* (1957). Primeiro jogo lançado pela empresa GROW, que tem o nome inspirado nos quatro designers que fizeram o jogo: Gerald Reiss, Roberto Schussel, Oded Grajew e Valdir Rovai. Publicado há mais de 50 anos, o famoso jogo é parte integral das memórias de gerações de brasileiros.

Porém o mercado editorial de jogos de tabuleiro teve uma explosão de popularidade no início do século XXI, crescendo exponencialmente o número de jogadores interessados, bem como o número de títulos lançados e de editoras publicando jogos, como salienta Piccolo:

Os jogos do século XXI: Como vimos através dos grupos anteriores, a cultura de jogos de tabuleiro (incluindo os narrativos) atrelada à indústria (que existe em torno de uma “mentalidade de novidade”, alcançou uma projeção sem precedentes, o que também ampliou concorrências e a exigência do público consumidor. Isso culminou com o desenvolvimento do design de jogos, que agora propunha uma renovação na estrutura geral dos jogos de tabuleiro - da qualidade dos componentes aos avanços mecânicos. (Piccolo 2022, p.42)

. Títulos internacionais clássicos sem versão em português diminuem exponencialmente, e as editoras publicam versões nacionais com cada vez mais agilidade, principalmente de jogos que recebem grande interesse do público e da mídia especializada.

Figura 12. Gráfico com projeções do mercado de jogos de tabuleiros global.



Fonte: Adaptado de Statista Market Insights.

Os dados foram convertidos a partir das moedas locais utilizando as taxas de câmbio médias do respectivo ano. Atualizado até abril de 2024.

O catálogo expandido e facilidades logísticas tiveram seu impacto na popularização dos jogos de tabuleiro. Opções acessíveis de lazer para indivíduos e

famílias que em contextos urbanos contam com escassas possibilidades de lazer e cultura, os jogos de tabuleiro surgem também como uma opção aos violentos centros urbanos ou à fria interação digital. O interesse da pesquisa pelos jogos de tabuleiros se justificaria pela crescente e subestimada presença destes jogos no horizonte cultural contemporâneo, já que, enquanto produtos de massa, os jogos de tabuleiro modernos exigem a devida atenção e olhar minucioso. Porém, os jogos de tabuleiro podem apresentar diversas outras facetas dignas de nota, como sua capacidade ímpar de criar ambientes de profunda sociabilização, sua potência em imergir em narrativas lúdicas e sua habilidade de mediar a criação de sentido.

Para nós, educadores do tabuleiro, os jogos modernos revelam, por suas características, um imenso potencial pedagógico, se encaixando nos tempos possíveis em uma instituição de ensino, suscitando temáticas diversas, oferecendo modos de interação variados e capazes de atingir diversas mentalidades e tipos de alunos. (Piccolo, 2022, p.48)

Olhamos com especial atenção para as potências educativas dos jogos de tabuleiro, que dependem da capacidade do jogo de entreter, divertir e imergir. O processo de criação de conhecimento perpassa especialmente pela diversão: segundo o game designer Raph Koster, a diversão é oriunda exatamente de um processo cognitivo de criação de significado: “Diversão, como eu defino, é a resposta que o cérebro oferece quando estamos absorvendo padrões para propósitos de aprendizado.” (Koster, 2013, p.47). Ou seja, quando se propõe que o próprio sentimento de diversão é uma resposta neurológica ao aprendizado, aceitamos que, intrinsecamente, o processo educativo é divertido e prazeroso. Professores que ensinam bem são elogiados por tornar o aprendizado “divertido”. Essa relação entre diversão e aprendizagem é estrutural, um processo cognitivo não existe sem o outro:

As crianças brincam não para aprender, mas porque brincar é divertido. Elas brincam com coisas e de maneiras que acham interessantes, e param quando se tornam chatas. Por outro lado, a evolução projetou as crianças não para ter divertimento, mas para aprender. Seu padrão de brincadeira reflete uma tendência evoluída em maximizar as oportunidades de aprendizado... Os mecanismos relativamente bem compreendidos pelos quais a liberação de dopamina sinaliza a recompensa inesperada também podem servir para sinalizar o novo aprendizado. A liberação de dopamina mantém representações atuais, o que serve para “trancar” a atenção em tópicos ou tarefas nas quais o aprendizado útil está ocorrendo. (Samsonovich et al, 2010, tradução do autor)

Dessa forma procuramos tecer, nas páginas que seguem, reflexões acerca do jogo de tabuleiro em sua complexidade, inter-relacionando questões referentes à design, educação e pesquisa visual.

Para resumir as páginas anteriores: Jogos não são histórias. Jogos não são sobre beleza ou prazer. Jogos não são sobre disputa de status social. Eles existem, por si só, como algo incrivelmente valioso. Diversão é sobre aprender em um contexto sem pressão de consequências, e é por isso que os jogos importam. (Koster, 2013, p.101)

2.2 A Dimensionalidade das Narrativas

Ao pensar a interação com uma narrativa, nenhuma mídia é tão potente quanto o jogo. Em outras mídias a narrativa é comumente estática, e o usuário passivo, sendo não mais que receptor da história que está sendo ouvida, lida ou assistida. Claro que, dentro das demais mídias, é possível pensar interação com a narrativa, como acontece com o livro-jogo que permite que o leitor escolha os rumos da história, apontando, passo a passo, para qual página o leitor deve seguir após tomar uma decisão, ou como no caso dos filmes interativos, onde o expectador passa a decidir os rumos da história, influenciando nas escolhas dos personagens e nos acontecimentos que despontam na obra audiovisual.

A maneira mais fácil de se imaginar o futuro da escrita - se houver continuidade da tendência atual em direção a uma cultura de tecno-imagens - é pensar aquela cultura como um gigantesco transcodificador de texto em imagem. Será um tipo de caixa-preta que tem textos como dados inseridos (input) e imagens como resultado (output). Todos os textos fluirão para essa caixa (notícias e comentários teóricos sobre acontecimentos, papers científicos, poesia, especulações filosóficas) e sairão como imagens (filmes, programas de TV, fotografias). O que quer dizer que a história fluirá para dentro daquela caixa e sairá de lá em forma de mito e mágica. Do ponto de vista dos textos que irão para essa caixa, estamos nos aproximando de uma nova era mágico-mítica, de uma cultura da imagem pós-histórica. (Flusser, 2018, p. 146)

As mídias são, por natureza, híbridas, surgem sempre da interação entre indivíduo e mídias anteriores, como é o caso do cinema, que emerge da fotografia sequencial posta em movimento, e muito rapidamente se hibridiza com o teatro e a

música. É impossível falar então em mídias puras, ou que sinalizem em si uma ruptura que permita isolá-la das demais. Utilizaremos, porém, a tradição oral, escrita, cinematográfica e do jogo digital como marcos midiáticos para entender as possibilidades interativas dessas mídias com as narrativas que abarcam e operam.

Propomos então uma chave interpretativa que permita analisar as diferentes mídias a partir de sua relação com o conteúdo narrativo que apresentam. Mais do que a mídia influenciar a natureza, estrutura ou conteúdo da história (McLuhan, 1974), as mídias e suas narrativas definem também a estrutura do pensamento humano. Fica então a preocupação latente: como os jogos podem moldar a maneira de uma sociedade pensar e agir a partir das estruturas de pensamento que produz?

Uma analogia que pode ser feita em paralelo ao pensamento de Flusser (2018) é que o jogo é tridimensional, tendo o jogador algum controle da dimensão narrativa, além de podendo navegar pelas imagens para avançar a história. Essa interação só é possível na era digital, sendo consequência dos computadores e das tecnologias de comunicação. O jogo é o espaço onde indivíduos dividem experiências através dos cabos óticos e das telas touch, que através do pixel forjam novas realidades.

O filme, por seu lado, traz a narrativa em duas dimensões, e é na altura e na largura da tela que o espectador se expõe à narrativa. O cinema, por sua vez, é resultado pungente do processo industrial, da máquina cujo movimento rotativo das engrenagens fez avançar a história e a tecnologia. O cinema melhor resume o espírito cultural da megalópole, que exige esse espaço de partilha para os moradores dos arranha-céus, dos condomínios, dos subúrbios.

Já o livro é unidimensional, na largura das linhas a história se desenrola para o leitor. A letra indica um caminho a percorrer pelas páginas, porém um caminho reto, que aponta em direção ao fim, sempre. A tradição escrita remonta às primeiras cidades construídas pela humanidade, não por menos a escrita constantemente é apontada como delimitadora do processo civilizatório e definidora de quais sociedades são históricas ou pré-históricas.

Por sua vez, entendemos a narrativa oral como adimensional, tal qual um ponto, onde a Narrativa só existe enquanto está sendo contada, vira som e se dispersa no ar. A narrativa oral demarca o início do processo civilizatório, é indissociável das

demais tradições midiáticas e determina não somente o significado de palavras, mas o significado da realidade, que é construído através da linguagem (Fairclough, 2013). Todas as narrativas são completamente dependentes da linguagem para construir significado, mesmo aquelas que se apresentam como completamente visuais dependem da linguagem para serem entendidas e explicadas.

Porém, essa relação dimensional da narrativa é inversamente proporcional ao controle que exercemos sobre a mesma. Na tradição oral é possível fazer perguntas, interromper, interpelar, corrigir e até mesmo participar da narrativa que está sendo exposta. E finalizada, a história oral pode se tornar de cada um que a ouviu, que vai poder, ao narrar a história, inserir ali sua visão de mundo, seus valores, em uma nova narrativa.

Já na tradição escrita, o leitor perde muito desse poder. Porém ele ainda pode imaginar a história e, com muita facilidade, navegar através das páginas, avançando ou regredindo a narrativa conforme sua vontade.

Desde a "invenção" da escrita alfabética (isto é, desde que o pensamento ocidental começou a ser articulado), as linhas escritas passaram a envolver o homem de modo a lhe exigir explicações. Estava claro: essas linhas representavam o mundo tridimensional em que vivemos, agimos e sofremos...O pensamento ocidental é "histórico" no sentido de que concebe o mundo em linhas, ou seja, como um processo. Não pode ser por acaso que esse sentimento histórico foi articulado primeiramente pelos judeus, o povo do livro, isto é, da escrita linear. Mas não exageremos: somente poucos sabiam ler e escrever, e as massas iletradas desconfiavam, e com certa razão, da historicidade linear dos pequenos funcionários que manipulavam nossa civilização. Mas a invenção da imprensa vulgarizou o alfabeto, e pode-se dizer que nos últimos cem anos ou mais a consciência histórica do homem ocidental se tornou o clima de nossa civilização. (Flusser, 2018, p.102-103)

O cinema remove esses dois elementos: as imagens técnicas estão dadas, não cabe mais à imaginação construir os mundos e personagens das narrativas cinematográficas. Para a narrativa, de alguma maneira, o cinema significa a morte da imaginação. As imagens projetadas não somente expõem, mas também escondem, omitem, definem o que deve e o que não deve ser imaginado. A película restringe o movimento dentro do filme, avançando sempre na velocidade das bobinas rotatórias, que em uma sala de cinema só seguem na direção temporal que o cinema propõe: para frente e sem parar, a não ser em caso de interferência no mecanismo.

O propósito das imagens é dar significados ao mundo, mas elas podem se tornar opacas para ele, encobri-lo e até mesmo substituí-lo. Podem constituir um universo imaginário que não mais faz mediação entre o homem e o mundo, mas, ao contrário, aprisiona o homem. (Flusser, 1991, p.143)

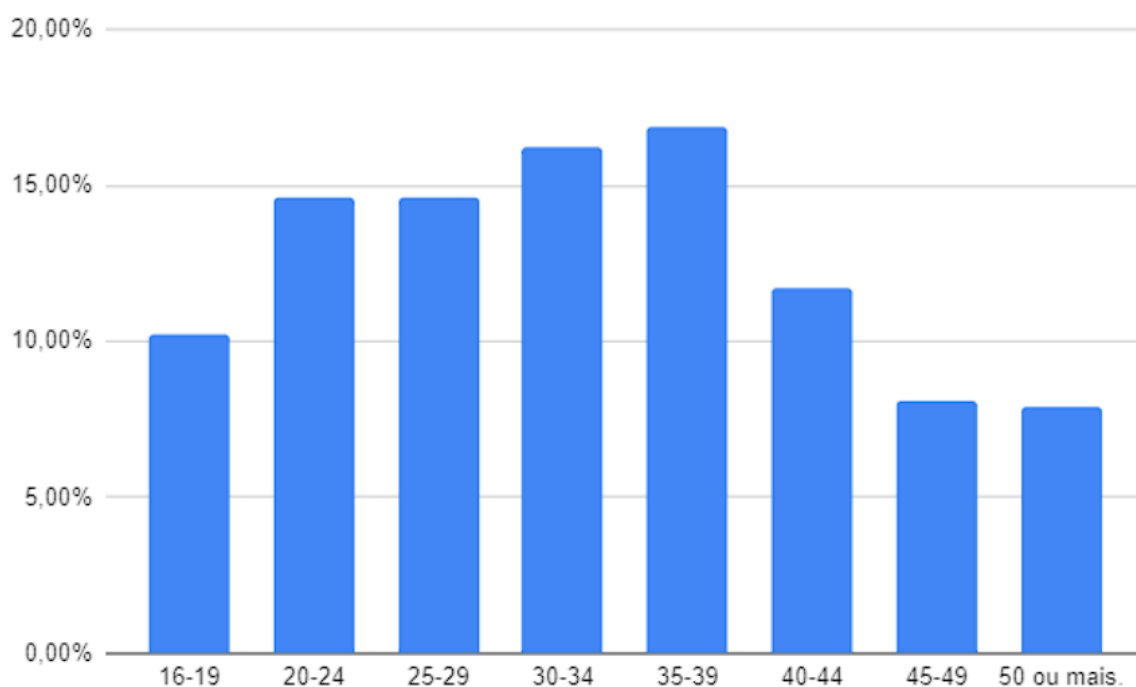
O jogo, por sua vez, ao adicionar a dimensão da interação, remove do jogador a prerrogativa histórica da narrativa: a história não é mais dada, ela está no devir, incerta, e será construída pelo jogador, a partir de suas ações e de como a programação está preparada para lidar com isso, sendo comuns jogos com diversos finais diferentes, a depender das escolhas narrativas tomadas pelo jogador. Então, a própria noção de história narrativa como algo que já aconteceu e será apresentado não condiz com a tendência que seguem a maioria dos jogos, que fazem o jogador encarar a jornada como uma possibilidade.

2.3 Sociedade em jogo

Cada mídia porta seu valor e suas singularidades, podendo cada uma valorizar a narrativa à sua maneira. O jogo digital, sendo o caçula, merece atenção justamente pelo rápido desenvolvimento que as narrativas alcançaram, seja em público, técnica ou profundidade. Mas apesar desse avanço, ainda estamos nos estágios iniciais do desenvolvimento tecnológico e cultural dos jogos digitais, principalmente se considerarmos a velocidade que as tecnologias aplicadas aos jogos estão evoluindo, já sendo comuns casos de jogos com capacidade de produção de imagens digitais indistinguíveis das reais.

Para além das implicações tecnológicas, ainda nos passam despercebidos os impactos dos jogos digitais na sociedade, principalmente por se tratar de fenômeno extremamente recente, que impactou apenas uma minoria da população nas décadas anteriores ao século XXI, mas que já atinge a maioria da população jovem, principalmente por causa dos jogos para celular e demais dispositivos digitais móveis.

Figura 13. Gráfico relacionando percentual de jogadores por idade no Brasil segundo a Pesquisa Game Brasil 2024.



Fonte: Adaptado de BRASIL, 2024.

Jogadores acima de 54 anos foram considerados estatisticamente irrelevantes, de modo que foram aglutinados na faixa de 50 anos ou mais.

Isso implica dizer que a parcela da população que move a economia, política e cultura não possui contato tão íntimo com os jogos quanto as gerações mais recentes, mas já podemos sentir os impactos da cultura dos jogos digitais no comportamento de consumo da sociedade contemporânea. Isso significa mais que pensar em cifras, mas em pensar intercâmbio cultural mediado por jogos, experiências gamificadas cada vez mais efetivas e em uma cultura dos jogos exponencialmente mais presente no fazer cultural, bem como a conseqüentemente influência dos jogos na vida política.

2.4 Jogo, artefato para fruição

Arte é aquilo que você encontra no museu, seja uma pintura ou uma estátua. O que eu faço, o que os criadores de videogames fazem, é administrar o museu—como iluminamos as coisas, onde colocamos os itens, como vendemos os ingressos? Basicamente, é administrar o museu para aqueles que vêm ao museu para apreciar a arte. Para o bem ou para o mal, o que eu faço, o que Hideo Kojima faz, é

administrar o museu e também criar a arte que é exibida no museu. Hideo Kojima em entrevista para a revista Playstation Magazine, fevereiro de 2006. Tradução do autor.

A primeira grande questão, ao escolher a metodologia artográfica para pensar este projeto, se deu no embate interno pelas questões relacionadas a me encontrar enquanto artista. A questão da validação para mim se deu no conflito entre as definições de arte. Definir o que pode significar essa palavra é um desafio, visto todas as concepções possíveis e como elas são constantemente diametralmente opostas umas das outras.

O que significa ser artista? Para ser artista é preciso se sentir artista e/ou ser reconhecido por terceiros como tal? Sabemos que esta é uma questão antiga e já amplamente discutida por muitos pesquisadores e artistas, inclusive por Duchamp, mas que apesar quase 100 anos depois de sua polêmica "A fonte", ainda assim, essa questão parece pairar (ou mesmo "sapatear") na cabeça dos estudantes de arte. O que é preciso ser/fazer/saber para integrar o grupo dos artistas? ... O que é preciso ser/fazer/saber para integrar o grupo dos educadores? O que é preciso ser/fazer/saber para integrar o grupo dos pesquisadores? (De Sa Alves, 2015 p. 27-28)

E enquanto muitos artistas clamam utilizar a arte como uma maneira de encontrar, ou de exibir, a verdade, eu a utilizo para contar mentiras e ludibriar, já que "a palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas" (FLUSSER, 2018, p. 180). Enquanto tantos artistas são honestos com as falhas e imperfeições de suas técnicas, incorporando-as como estilo e assinatura visual, eu componho pensando em como controlar todo o resultado, enquanto o cânone artístico prega a livre interpretação, eu aplico ferramentas de design que visam uma interpretação única, clara, objetiva, inequívoca e, por consequência, utópica.

A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntos, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (Flusser, 2018, p. 184)

A palavra "designer" foi incorporada ao vocabulário nacional desde os anos 60, mas ainda causa confusão. De origem inglesa, a palavra denomina profissionais que

seguem a tradição daquele que é considerado o primeiro designer de todos os tempos, William Morris. Nascido na Inglaterra em 1834, Morris foi um profissional multidisciplinar e um dos fundadores do movimento de design e arte Arts and Crafts, movimento responsável por um renascimento estético, artístico e cultural na Europa do final do século XIX.

Figura 14. Willian Morris e Hammersmith Branch of the Socialist League.



Fonte: Imagem capturada de <https://collections.vam.ac.uk/item/O1266772/hammersmith-socialist-league-photograph/em> 12/03/2024.

William Morris (na fileira do meio, quinto da direita para a esquerda) junto de outros trabalhadores em 1885, na recém fundada Hammersmith Branch of the Socialist League, um coletivo estabelecido com a finalidade de difundir as ideias socialistas para o proletário inglês, valorizando o papel do trabalhador frente à exploração produtiva na Inglaterra vitoriana.

O impacto de Morris vão para muito além das peças de tapeçaria que influenciaram toda a estética das décadas seguintes no mundo inteiro, sua principal contribuição talvez esteja em pensar o papel do trabalho dentro de uma sociedade fabril: Morris repensou oficinas de belas artes para a produção de bens de consumo como alternativa ao processo de linha de montagem, o produto de design era feito para durar gerações, com apelo artístico, técnica e produtos de qualidade, uma resposta aos produtos industrializados baratos, de baixa qualidade e descartáveis. O

designer/artesão/artista operaria na produção, não mais no papel de operário alienado, e por isso conhecer o processo do início ao fim se tornou requisito em muitos projetos de design.

O design nasceu com o firme propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial. Entre meados do século XVIII e fins do século XIX – o período que corresponde, grosso modo, ao surgimento do sistema de fábricas em boa parte da Europa e dos Estados Unidos – houve um aumento estonteante da oferta de bens de consumo, combinado com queda concomitante do seu custo, ambos provocados por mudanças de organização e tecnologia produtivas, sistemas de transporte e distribuição. Nunca antes na história da humanidade, tantas pessoas haviam tido a oportunidade de comprar tantas coisas. Era a infância da sociedade de consumo. Para muitos observadores, à época, o processo teria gerado um declínio preocupante da qualidade e da beleza dos produtos. Certa ou errada (o que é bem mais provável), essa percepção serviu de estímulo para a ação. Entraram em campo artistas e arquitetos, reformadores e burocratas, governos, industriais, associações comerciais e profissionais, museus e instituições de ensino, com o intuito de melhorar o gosto da população e a configuração das mercadorias que lhes eram oferecidas. As atividades de projetar e fabricar artefatos, exercidas há muito em relativo silêncio, migraram para o centro dos debates políticos, econômicos e sociais. (Cardoso, 2016, p. 4)

Dentro do game design existe o termo controle indireto, que se refere aos artifícios, técnicas e tecnologias utilizados para guiar a experiência que o jogador terá. Em *the Last of Us 2* (2020) o mundo foi construído para dar a impressão de uma narrativa aberta e que dá ao personagem a possibilidade de explorar a cidade pós-apocalíptica, porém o jogo é muito mais linear que se faz perceber: a própria iluminação do jogo muda sutilmente, para dar mais ênfase à uma porta ou corredor, guiando o jogador pela mão de uma maneira que poucos jogadores percebem que o controle que eles possuem da narrativa é extremamente restrito.

Outro exemplo potente é *SnakeBird* (2015), um jogo de puzzle onde o jogador deve atravessar labirintos com carismáticos animais híbridos de cobra e pássaros. Na primeira fase é apresentado o conceito básico do jogo: o jogador vai precisar guiar as sobras-pássaros para que comam frutas que estão no mapa, o que as faz crescer. Na segunda fase os jogadores são apresentados a um desafio simples, linear. Na terceira fase existe uma armadilha: ao pegar a fruta, a criatura fica presa por seu próprio corpo. Esse “erro” do jogador ensina um dos conceitos mais importantes do jogo, e é esperado que o jogador erre, assim ele aprende de uma maneira extremamente

eficaz, impulsionado pela frustração. Não podemos nos esquecer que entregar frustração ao jogador é elemento crucial do jogo, muitas vezes expresso na escolha de dificuldade do jogo: muitos jogos permitem ao jogador escolher qual será o nível de desafio do jogo, sendo comum ver segmentado em fácil, médio e difícil. Algumas vezes existem níveis de dificuldade acima do difícil, comumente nomeados como “Inferno” e “Pesadelo”, nomes que não poderiam ser menos sugestivos de uma experiência de jogo que se almeja ser divertida.

O controle da frustração inclusive pode ser o elemento central de certos jogos. Um dos exemplos mais populares é a série Souls, formada pela série Dark Souls (2011), e que deu origem à um subgênero próprio, os Soulslike, ou seja, jogos que possuem fortes paralelos com a série souls, como Sekiro (2019), Bloodborne (2015) e Elden Ring (2022). As características mais marcantes dos Soullikes são a dificuldade extrema, os desafios injustos, projetadas nos mínimos detalhes para frustrar o jogador sem deixar que perca o interesse na atividade proposta.

Minha decisão não foi assim tão livre, já que me decidi dentro dos limites do programa do revólver. E, igualmente, do programa da máquina de escrever, do programa do piano, do programa da televisão, do programa do telefone, do programa administrativo americano, do programa da máquina fotográfica. A liberdade de decisão de pressionar uma tecla com a ponta do dedo mostra-se como uma liberdade programada, como uma escolha de possibilidades prescritas. O que escolho, faço de acordo com as prescrições. (Flusser, 2018, p. 64)

O jogo digital tem em sua característica mais marcante a liberdade de ação do jogador, sendo que muitos jogos se intitulam jogos de mundo aberto e tentam oferecer ao jogador a impressão de liberdade de escolhas. Mas mesmo nos jogos com mais opções de ação, essas opções são marcadas por uma programação robusta, que garante que tudo que o jogador faça seja aquilo que os programadores planejaram, no momento que os designers definiram previamente. Nos jogos digitais a ilusão de escolha está intimamente ligada à quantidade de controle que os programadores do jogo possuem sobre os jogadores.

Em inglês, a palavra "design" funciona tanto como substantivo quanto como verbo, uma circunstância que caracteriza muito bem o espírito da língua inglesa. Como substantivo, significa, entre outras coisas, "propósito", "plano", "intenção", "meta", "esquema maligno", "conspiração", "forma", "estrutura básica", e todos esses e outros

significados estão relacionados à "astúcia" e à "fraude". Na situação de verbo - "to design" - significa, entre outras coisas, "tramar algo", "simular", "projetar", "esquemematizar", "configurar", "proceder de modo estratégico". A palavra é de origem latina e contém em si o termo "signum", que significa o mesmo que a palavra alemã "Zeichen" ("signo", "desenho"). Tanto "signum" quanto "Zeichen" têm origem comum. Etimologicamente, a palavra "design" significa algo assim como "de-sagnar" (ent-zeichnen). (Flusser, 2018, p. 181)

Costumo afirmar, sem muito embasamento, que o game design é a forma mais avançada de design, pois projeta a experiência levando em conta imagens, sons, textos, narrativas, emoções, processos cognitivos, interatividade com interfaces temáticas, hierarquia de escolhas do usuário, além de questões internas como balanceamento do jogo, posicionamento de mercado, experiência do usuário, atualizações com base em pesquisa com usuário... E, infelizmente, no Brasil existe uma realidade material que obriga designers a serem, ao mesmo tempo, ilustradores, animadores, produtores musicais, programadores, designers de interface, storytellers, social media, e quaisquer outras funções necessárias para se lançar um jogo.

Para responder a essa pergunta, primeiro precisamos esclarecer o que entendemos por "designer de jogos". Um designer de jogos é um tipo específico de designer, muito parecido com um designer gráfico, designer industrial ou arquiteto. Um designer de jogos não é necessariamente um programador, designer visual ou gerente de projeto, embora às vezes ele ou ela também possa desempenhar esses papéis na criação de um jogo. Um designer de jogos pode trabalhar sozinho ou como parte de uma equipe maior. Um designer de jogos pode criar jogos de cartas, jogos sociais, videogames ou qualquer outro tipo de jogo. O foco de um designer de jogos é projetar a **jogabilidade**, concebendo e criando regras e estruturas que resultam em uma experiência para os jogadores. (Tekinbas; Zimmerman, 2003, p.22.) Tradução do autor

O Game Design então oferece a oportunidade de pensar a experiência a partir de uma série de mídias. É papel do designer planejar cada interação do público com seu produto, costurando imagens, sons, narrativas e ações em uma experiência única, que pode ser analisada tanto a partir dos elementos de gameplay, quanto a partir dos elementos narrativos e dos afetos e reflexões engatilhados pela experiência projetada pelo game designer.

Quando Willian Morris (1834-1896), o primeiro designer, já citado nesta tese, desenhou Strawberry Thief para ser um tecido diferente de tudo que havia no mercado, talvez ele não tivesse a dimensão do desafio que se punha à sua frente.

Após meticulosa pesquisa, Morris empreendeu centenas de testes com diferentes tinturas, pigmentos e tintas em diferentes fibras utilizando diferentes técnicas. Os resultados foram comparados a partir de viabilidade técnica e econômica para produção em massa, e uma vez escolhido qual seria o processo de confecção, Morris descreveu todo o processo e as técnicas empregadas em uma linha de produção industrial, que seriam empregadas por terceiros.

Esse caminho, da concepção do produto à entrega do processo de fabricação, é a metodologia, a alma pulsante do design. Não existe design sem rigor metodológico, sem pesquisa, sem teste, e é isso que diferencia o processo criativo em design, que deve utilizar metodologias, do processo criativo em arte, que pode utilizar de metodologias de criação.

Esse dever metodológico, implícito desde Morris e passado adiante pela Bauhaus, se fortalece partir dos anos 60, com a popularização das estratégias metodológicas em design da Escola de Ulm, um momento importante na história do design pela sistematização das metodologias de criação, que ganharam um papel central na própria concepção de design. A partir de autores como Munari (1981) e MÜLLER-BROCKMANN (2012). O design se aprofunda nas premissas metodológicas à tal ponto que a própria questão da abordagem se torna uma das principais áreas de estudo do design.

O contorno técnico que o design ganha graças às metodologias permite que as abordagens em design sejam estruturadas para otimizar tempo e recursos, manter a objetividade e coerência do projeto e verificar necessidades de atualização para o produto. Por minha familiaridade com metodologias em design, originalmente pensei a presente pesquisa a partir de metodologias e ferramentas que eu já estava acostumado a utilizar, como grupos focais e entrevistas com jogadores, utilizando uma abordagem descritiva do processo.

Descobri, porém, ao longo do processo de pesquisa e escrita da presente tese, que o assunto que eu queria abordar, o uso de jogos de tabuleiro no espaço educativo, não cabia nas metodologias de pesquisa que eu tinha disponíveis: abordar metodologias de criação de jogos, história cultural e importância dos jogos no contemporâneo, processos educativos lúdicos, entre outros temas, a partir de uma escrita descritiva não permitia esmiuçar as importantes conexões que se dão entre

esses temas, e que perpassam o meu testemunho. Eu precisava de uma maneira de abordar a pesquisa desta tese de uma maneira que, tal qual o design une a arte e tecnologia (Flusser, 1991, p.17), permitisse que metodologias de criação em design de jogos se unissem com a minha experiência docente, que permitisse explorar o processo de desenvolvimento criativo de um jogo e analisar a estrutura sociopolítica de onde este jogo emerge, que permitisse refletir sobre o teor das imagens e mensagens que são inseridos nos jogos e as reverberações políticas destes jogos na sociedade. Para isso recorreremos à A/R/Tografia, uma metodologia que permitiu estruturar a tese e conciliar temas distintos. Será a exploração desta metodologia, suas premissas e aplicações, que abordaremos no próximo capítulo.

Figura 15. Strawberry Thief, tecido com design de Willian Morris.



Fonte: Strawberry Thief, tecido com design de Willian Morris, 1883. Acessado em 19/07/2025
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/15/Strawberrythief.jpg>

Strawberry Thief (Ladrões de Morango) representa mais que um marco no movimento Arts and Crafts e Art Nouveau. A dedicação de Morris à qualidade do processo de fabricação e ao uso de corantes naturais resultou em um têxtil que se tornou um legado duradouro nos livros de história e museus artísticos, mas é também uma afirmação metodológica sobre o cerne do design, que une a técnica artesanal em um processo minucioso que foi criado para exprimir através de cores e formas uma mensagem vibrante sobre o lugar vital da arte no nosso cotidiano.

3. CAMINHOS PARA APRENDER, CRIAR E ENSINAR

Discutir as metodologias utilizadas nesta pesquisa é um desafio de escrita, pois envolve conciliar em um único corpo metodológico ao menos duas visões distintas de metodologia: a A/R/Tografia enquanto metodologia que trata, principalmente, prática em pesquisa docente a partir de uma perspectiva artística, e as metodologias de design para desenvolvimento de jogos. Apesar de ambas serem metodologias, são extremamente diferentes, a primeira propõe uma abordagem subjetiva da mediação de conteúdos ante a experiência artística e sensível do docente, a segunda propõe tabelas e fluxos de trabalho para o desenvolvimento de um jogo focado nos aspectos estruturais do mesmo. A discrepância entre as duas metodologias impede que sejam traçados paralelos sem apelar para simplificações ou distorções epistemológicas, não somente pelos diferentes objetos de interesse, mas principalmente por se tratarem de abordagens que essencialmente objetivam entregar produtos completamente diferentes: de um lado um relato sensível, do outro um produto adequado.

Pretende-se percorrer o caminho supracitado à luz da a/r/tografia, uma “metodologia de pesquisa educacional baseada em arte”, que contempla a possibilidade de um mesmo sujeito absorver identidades e processos próprios do ser professor, ser pesquisador e ser artista, concomitantemente. A proposta da professora e pesquisadora Rita Irwin da Universidade da Columbia Britânica em Vancouver, entende a ligação e o entrecruzamento dessas três condições, sendo possível assumir-se como artista-pesquisador-professor já que teoria e prática dos três elementos se relacionam já na sua essência. O fragmento do termo A/R/T diz respeito metaforicamente à soma da representação dos três conceitos em inglês – Artist, Reseacher, Teacher, em conjunto com “grafia”, enfocando a representação em si. Dessa forma, o “artógrafo” é o termo utilizado para a designação do artistapesquisador-professor, como protagonista de um processo, capaz de mesclar teoria, prática, poética, criação, expressão, registro e sistematização. (De Sá Alves, 2015, p. 11)

A metodologia artográfica é então a estrutura que sustenta a atual pesquisa, bem como a abordagem do tema e estrutura a escrita da tese, oferecendo alternativas para abranger criticamente os dados levantados ao longo do projeto, como o próprio processo de desenvolvimento do jogo, que é objeto central desta pesquisa, a partir de uma ótica que leva em consideração múltiplas perspectivas para além daquela enquanto designer. Já as metodologias em design de jogos são um conjunto de saberes, ferramentas e protocolos aplicados para organizar e otimizar o processo

criativo e os envolvidos, sendo desde abordagens metodológicas que sistematizam o processo de design em etapas pré-definidas, até estruturas que ajudam a delimitar e abordar o produto a partir das prioridades de desenvolvimento.

O método de projeto é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço... Também no campo de design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua exata função... Criatividade não significa improvisação sem método: dessa maneira só se cria confusão e a ilusão que artistas devem ser livres e independentes. (MUNARI, 1981, p.17-18)

Porém, foi o trabalho com ambas as metodologias que culminou no presente trabalho. As metodologias em design ofereceram ferramentas para pensar o jogo a partir dos elementos de diversão, a *A/r/tografia* permitiu refletir o processo de desenvolvimento, teste e aplicação dos jogos a partir de um referencial artístico que possibilitou não somente a criação de um relato, mas uma análise holística que alinha as questões inerentes ao mundo do jogo às questões da pesquisa acadêmica voltada para a educação e fazer artístico, um hibridismo necessário para este trabalho.

Falaremos a seguir então das metodologias utilizadas neste trabalho a partir não de um corpo metodológico único, mas de fragmentos metodológicos: ferramentas, práticas, saberes, rotinas e análises que tornaram este trabalho possível a partir da prática em design de jogos de tabuleiro e das reverberações do uso de jogos de tabuleiro em sala de aula. São duas metodologias, focadas em criar e em analisar, que quando aplicadas neste trabalho se mesclam em uma terceira metodologia, que ascende a partir da necessidade de resultados na aplicação dos jogos de tabuleiro em ambiente educativo sob uma perspectiva crítica.

As perguntas metodológicas que dão o pontapé para o desenvolvimento da pesquisa poderiam ser postos da seguinte maneira: “como criar jogos capazes de mediar assuntos complexos de maneira crítica a partir de um referencial estético adequado?” e “Quais são as reverberações docentes do uso de jogos como mediadores de conteúdo e como caminho de aproximação entre professor e estudantes?”. Ao longo deste capítulo você encontrará uma reflexão sobre

ferramentas, métodos e abordagens que foram utilizadas na tentativa de responder essas perguntas, por vezes com uma abordagem técnica, quase ferramental, e em outros momentos do texto a metodologia será abordada de maneira narrativa, explorada a partir da experiência de aplicação da mesma no contexto de desenvolvimento da tese.

3.1 Um processo Artístico, Metodológico e Educacional

A presente pesquisa visou, dentre outros objetivos, a criação de um jogo educativo. Educativo pois desde sua concepção esteve imbuído da preocupação com uma finalidade prática: operar nos processos de mediação e construção de saberes específicos. Uma das questões centrais do processo de criação foi sobre como manter o aspecto lúdico e divertido do jogo educativo, processo de criação que se deu de maneira coletiva e colaborativa, a partir da aplicação de metodologias de design de jogos.

Quando algo é anunciado como um “jogo educativo”, dois equívocos costumam ser cometidos sobre o assunto. O primeiro é que aquele produto seja de fato educativo, e o segundo, afirmação de ser um jogo. (Piccolo, 2022, p.52)

Para explorar os processos de significação que se deram ao longo do desenvolvimento do jogo, optou-se pela escolha metodológica da A/R/Tografia, visto que esta permite um mergulho exploratório que valorize os aspectos criativos que resultam no jogo, oferece uma lente para entender o papel e a importância das metodologias de design de jogos dentro desta pesquisa, e valorizam as tensões relacionadas ao fazer educacional. Essas questões são centrais para esta pesquisa, e a A/R/Tografia permite a contextualização de questões internas ao processo de criação de um jogo, o que permite relacionar melhor, dentro do texto, design de jogos, cultura visual e processos educativos.

A possibilidade de fazer um jogo educativo, e utilizar o processo de design como campo de pesquisa, permite pensar a pesquisa a partir de uma perspectiva artográfica, viabilizando uma abordagem interdisciplinar que valoriza os campos que se encontram na intersecção entre design de jogo, pesquisa e processo educativo

lúdico, onde está em jogo “nosso desenvolvimento motor, cognitivo, emocional, social, ético, moral, estético, identitário” (piccolo 2022, p.56). A abordagem interdisciplinar permite pensar o processo criativo como uma coisa só, um ato que envolve pesquisar e projetar um processo educativo que se dá através de uma experiência estética.

O que então são arte, pesquisa e ensino? Para entender teoria como a/r/tografia, apresento estas ideias. Arte é a reorganização visual da experiência que torna complexo o que é aparentemente simples e simplifica o que é aparentemente complexo. Pesquisa é o que realça o significado revelado por contínuas interpretações de complexos relacionamentos que são continuamente criados, recriados e transformados. Ensino é a pesquisa realizada em relacionamentos carregados de significado com os aprendizes. (Irwin, 2008, p.94)

Um primeiro passo que deve ser dado, rapidamente, é definir a relação entre jogo e arte para justificar a relação entre A/R/Tografia e esta pesquisa. A A/R/Tografia, como será explorado a seguir, tem enfoque nos processos educacionais com viés artístico, e nosso processo criativo e crítico tem como produto final um jogo de tabuleiro. Não interessa a esta pesquisa delimitar fronteiras entre arte e jogo, mas certamente podemos apontar que existem paralelos o suficiente entre os processos de criação artística e os processos de criação de jogos para justificar a A/R/Tografia como escolha metodológica para explorar a presente pesquisa.

Na a/r/tografia saber, fazer e realizar se fundem. Eles se fundem e se dispersam criando uma linguagem mestiça, híbrida. Linguagem das fronteiras da auto e etnografia e de gêneros. O artógrafo, o praticante da a/r/tografia, integra estes múltiplos e flexíveis papéis nas suas vidas profissionais. Não está interessado em identidade, só em papéis temporais. Vive num mundo de intervalos tempo/espço, em espaços liminares, terceiros espaços, entre-lugares. Busca vários espaços, desde aqueles que nem são isso nem aquilo, àqueles que são isso e aquilo ao mesmo tempo. Busca diálogo, mediação e conversação. (Dias, 2010, p.7)

A/R/Tography, ou A/R/Tografia é uma abordagem metodológica que se debruça sobre questões relacionadas à arte, pesquisa e ensino (Art, Research e Teaching, em inglês). Mais que uma abordagem de pesquisa ou de ensino baseado em artes, a A/R/Tografia se tornou um campo transdisciplinar de reflexão da prática docente, artística e de pesquisa enquanto um movimento único no fazer do professor-artista-pesquisador.

A a/r/tografia é uma forma de ABER - arts-based educational research - que foi originada por Elliot Eisner em cursos de pós-graduação na Stanford University, nos Estados Unidos, entre os anos 1970s e 80s. Ele buscava a arte como o elemento essencial para o desenvolvimento de pesquisas. O Referencial teórico da a/r/tografia está na fenomenologia, no estruturalismo e no pós-estruturalismo de Ted Aoki, William Pinar, Madeleine Grumet, Patrick Slattery, Van Manem, Elliot Eisner, Michel Foucault, Jean-Claude Nancy, Gilles Deleuze, Merleau-Ponty, Felix Gatarri, Jacques Derrida, Judith Butler, Julia Kristeva e Joe Kincheloe. (Dias, 2010, p.6)

A discussão da relação entre jogos, digitais ou analógicos, e arte será feita em outro momento nesta tese, porém é importante salientar que a abordagem artográfica emerge a partir da relação que se dá entre jogo, metodologia criativa, processos de mediação a partir dos jogos e metodologia de pesquisa. Em vez de pensarmos a arte, a partir do cânone europeu, pensamos os processos artísticos que permitem usufruir sensivelmente uma experiência estética.

A A/R/Tografia permite o uso metodológico da reflexão das práticas artísticas e docentes, de modo que ao longo deste texto se optou, em momentos pontuais, pelo uso da primeira pessoa com a finalidade de incluir a perspectiva e experiência do pesquisador-professor-artista.

Considerando, então, teoria e pesquisa, ensino e aprendizagem, arte e produção, como entidades integradas, interdisciplinares e presentes neste tempo/espço relacional e dialógico, procuro agora exatamente a mediação, exploração, barras, pontes e formas de saber/fazer/realizar em busca dos sentidos e significados para ensinar/aprender/viver/pesquisar arte... Nestes caminhos foi possível perceber que a questão professor/pesquisador/artista ainda se apresenta como um desafio, uma reticência, algo que ainda precisa ser trabalhado, absorvido, experimentado, digerido, dançado, esculpido, encenado, reconhecido, pintado, esmiuçado, desenhado, debatido, poetizado... (De Sá Alves, 2015, p.16)

A presente pesquisa iniciou-se enquanto uma investigação sobre o uso de jogos de tabuleiro em contexto escolar e se encontrava em desenvolvimento, aplicando outras metodologias e com outros objetivos, que mudaram assim que surgiu a demanda de criação de um jogo de tabuleiro para o Politizar Goiânia. O objetivo do jogo era, desde o princípio, ensinar jovens sobre a vida política e a rotina legislativa na Câmara Municipal de Goiânia. Após adaptação de curso, a pesquisa seguiu alinhada à um novo objetivo: criar o jogo de tabuleiro para o Politizar Goiânia.

O Programa de Extensão Politizar é um projeto proposto pela Faculdade de Ciências Sociais da UFG e possui convênios com a Assembleia Legislativa do Estado de Goiás e com a Câmara Municipal de Goiânia... Ao invés de fazer uso de métodos didáticos tradicionais, tais como cursos, seminários ou fóruns, o Projeto Politizar se propõe a utilizar uma metodologia diferente e inovadora. Por meio de simulação das atividades parlamentares, os participantes são envolvidos na construção direta de leis, bem como, no encaminhamento de suas propostas para apreciação dos colegas. (Apresentação do projeto Politizar, disponível no site <https://politizar.ufg.br/p/36726-programa-de-extensao-politizar>)

Nos meses seguintes, com a finalidade de desenvolver o jogo, formou-se uma equipe multidisciplinar, que colaborativamente contribuiu em cada etapa de elaboração das regras e do design geral do jogo. Coordenar a equipe e garantir a comunicação em contexto pós-pandêmico foram os maiores desafios de desenvolvimento. Uma vez estabelecido o diálogo, os intercâmbios entre os membros da equipe criadora permitiram a potencialização do processo criativo. É exatamente esse contexto de criação um dos temas mais caros desta pesquisa, bem como o resultado, que são as sessões de jogo. Salienta-se que o jogo em si não é o objeto de interesse desta pesquisa, e por isso não existe uma exploração a fundo de suas mecânicas, ou sobre como ensina ou deixa de ensinar. O que nos interessa é o processo de concepção do jogo enquanto experiência e as interações, mediações, diversões e aprendizados que esse jogo possa proporcionar.

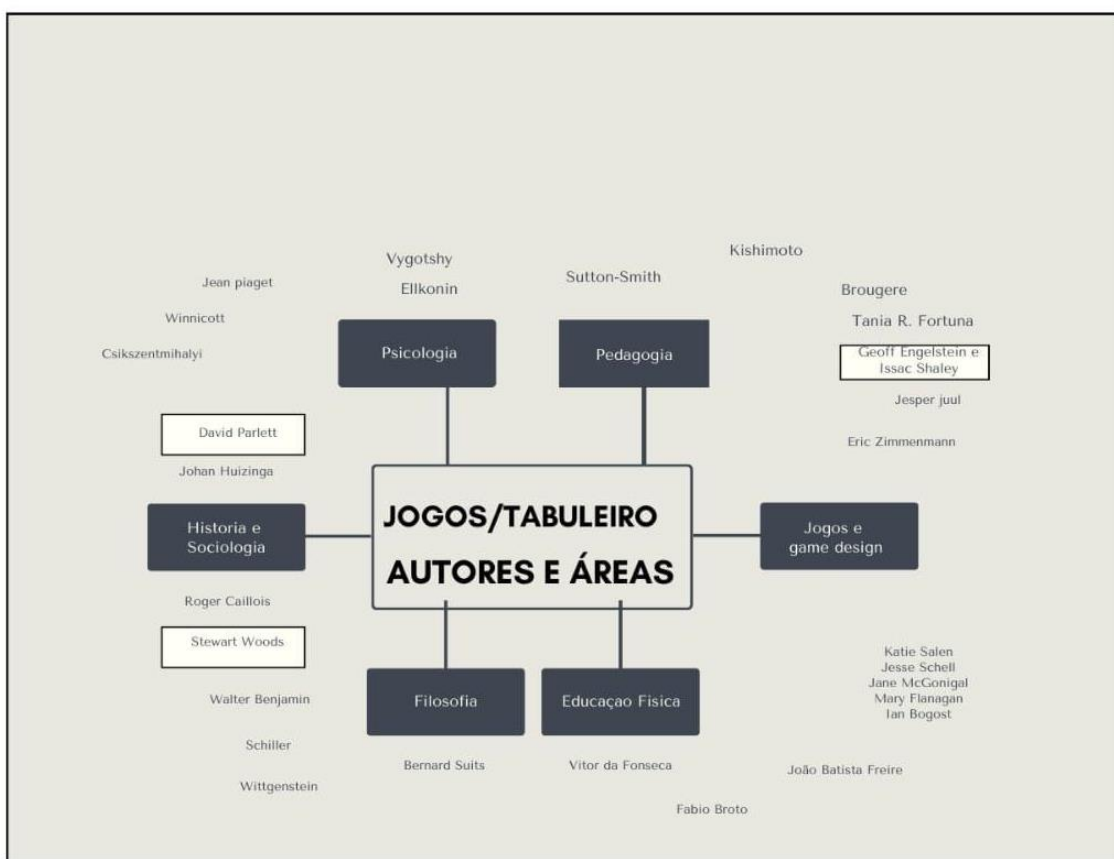
Também é possível observar que a investigação artística pode manter sua completa independência da academia, mas que, quando se dispõe a investigar academicamente não busca criar obras de arte, mas destacar a complexidade e relevância desses processos na construção de saberes e conhecimentos. (Fernandez e Dias, 2017).

O jogo de tabuleiro desenvolvido então configurou o território para a exploração do fazer educacional, metodológico e artístico. A partir do processo de desenvolvimento do jogo foram traçadas algumas das reflexões mais potentes que orientaram este trabalho. O caráter exploratório e reflexivo da A/R/Tografia permitiu o processo de desenvolvimento de um jogo educativo sem a necessidade de abordar extensivamente as metodologias de design de jogos envolvidas.

3.2 Ferramentas para a criação de jogos

Porém, mesmo este não sendo um trabalho sobre metodologia em design de jogos, essas metodologias permitiram o desenvolvimento do jogo de tabuleiro, tendo profundas implicações no pensamento educacional por trás da experiência projetada. No contexto desta pesquisa, serão levantadas questões pontuais sobre game design. Foram utilizados como referência em game design o trabalho de Jesse Schell (2008), McGonigal (2017), Salem e Zimmerman (2012), Koster (2013) e Hunicke et al (2004).

Figura 16. Mapa conceitual contendo alguns autores conhecidos no meio dos estudos lúdicos.



Fonte: Adaptação do autor a partir De Picollo, 20222. Mapa conceitual contendo alguns autores conhecidos no meio dos estudos lúdicos.

Ainda sobre a integração entre os elementos A/R/T, ou da arte, pesquisa e ensino, acreditamos que possibilitam a articulação de temas e áreas distintas, apresentando uma abordagem do processo criativo de desenvolvimento do jogo, bem como expõem contextos e saberes que influenciaram o resultado final, propondo um diálogo entre game design, cultura visual e educação. Nos propusemos a fazê-lo,

contudo, de modo a deixar difusos os limites entre cada área, visto que o processo de criação do jogo é perpassado por questões diversas, sendo possível tecer reflexões sobre o processo e as influências no resultado final, porém sendo impossível delimitar com alguma exatidão o que no jogo é design, o que é cultura visual e o que é educacional.

Estão vivendo uma terceiridade, um novo Terceiro Mundo, no qual tradição não constitui mais a verdadeira identidade: no lugar disso existem múltiplas identidades (...) Obras de arte criadas nessa terceiridade sustentam uma grande promessa já que tentam integrar todas essas características, e como resultado, oferecem uma experiência estética para os que são testemunhas dessa profunda integração. (Irwin, 2008, p.91)

É importante salientar, desde já, que projetar um jogo é projetar uma experiência. No caso dos jogos de tabuleiro, essa experiência é projetada a partir das mecânicas, que são as regras do jogo. A interação com as regras gera as dinâmicas experimentadas pelos jogadores no ato de jogar. Elementos estéticos (ilustrações, mapas, história, peças, elementos gráficos, etc) dão apoio à experiência que o jogo propõe.

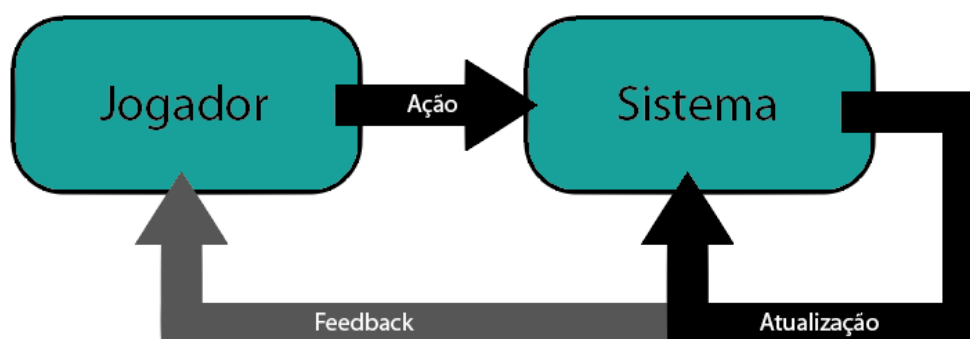
Movendo-se entre os três níveis de abstração do MDA, podemos visualizar o comportamento dinâmico dos sistemas de jogo. Compreender os jogos como sistemas dinâmicos nos ajuda a desenvolver técnicas para design e melhoria interativos, permitindo-nos controlar resultados indesejados e ajustar o comportamento desejado. Além disso, ao entender como as decisões formais sobre a jogabilidade afetam a experiência do usuário final, podemos decompor melhor essa experiência e usá-la para alimentar novos designs, pesquisas e críticas. (Hunicke et al, 2004, tradução do autor)

As metodologias de game design ajudaram a sistematizar o processo de criação com a finalidade de ter maior controle sobre a experiência projetada, dentre as quais o Framework MDA (Hunicke et al, 2004) teve um papel central no desenvolvimento do jogo de tabuleiro. Ao dividir os elementos do jogo em três categorias (Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas), se estabeleceu um importante critério para a criação do jogo, que é a centralidade das regras na experiência do jogador.

O framework MDA (Hunicke et al, 2004) propõe que o game designer deve priorizar as questões mecânicas no desenvolvimento de um jogo. As mecânicas são o conjunto de regras, que uma vez estabelecidos fazem o jogo funcionar. Em um jogo

eletrônico, o próprio algoritmo digital vai operar as regras, deixando ao jogador apenas a necessidade de tomar as decisões do jogo, mas em jogos físicos são os jogadores que operam as regras. Podemos dizer que os jogos são em essência regras em movimento, regras através do tempo. Isso pois o jogo só se atualiza enquanto experiência quando um jogador está jogando, ou seja, atualizando o sistema do jogo a partir de suas ações.

Figura 17. Diagrama de atualização do estado do jogo baseado em ações.



Fonte: Acervo Pessoal.

As dinâmicas, segundo componente dos jogos de acordo com a proposta do Framework MDA (Hunicke et al, 2004), emergem da interação entre jogador e jogo. As dinâmicas são o que acontece quando um jogador pega uma peça de xadrez e a move, quando um jogador chuta a bola de futebol, quando os dedos dançam freneticamente no teclado ao longo de uma partida de League of Legends (2009). O jogo estabelece em suas regras quais são os objetivos a serem cumpridos, cabendo aos jogadores encontrarem meios de fazê-lo através do sistema do jogo.

Em um jogo físico, cabe ao jogador operar as ações a partir das regras. Então, por exemplo, em um jogo digital de futebol, digamos qualquer uma das franquias FIFA (1993) ou Winning Eleven (1995), quando algum jogador consegue fazer a bola atravessar a linha de gol, automaticamente o sistema de jogo pontua o gol e reinicia o campo, e a próxima ação possível para o jogador é na saída de bola para a próxima jogada. Em um jogo físico de futebol, a bola atravessar a linha de gol não altera em nada o estado atual do jogo, sendo os próprios jogadores responsáveis por cessarem,

em comum acordo, a jogada assim que o gol é marcado. São os jogadores que alteram o placar, são os jogadores que regressam a bola para o centro do campo, são os jogadores que definem quando estão prontos e a bola está liberada para a próxima jogada. São os jogadores que operam os sistemas dos jogos físicos, atualizando-os e aplicando as regras, quando necessário.

O terceiro, e último, componente dos jogos segundo Hunicke et al (2004) são as Aesthetics, que poderiam ser traduzidas por estéticas sem grande perda de sentido, conforme fizemos com mecânicas e dinâmicas (os dois primeiros componentes do framework MDA). Porém a tradução pode gerar um falso cognato, principalmente por esta pesquisa dialogar intensamente com os campos das artes visuais. As Aesthetics, propostas por Hunicke et al (2004, p.6), resumem a experiência emocional que o jogador tem com o jogo, e no artigo original são listadas 8, que seguem abaixo, em tradução do autor:

- 1 - Sensação: jogo como sensação-prazer.
- 2 - Fantasia - jogo como faz-de-conta.
- 3 - Narrativa - jogo como dramaturgia.
- 4 - Desafio - jogo como obstáculo a ser superado.
- 5 - Companheirismo - jogo como possibilidade social.
- 6 - Descoberta - jogo como território a ser explorado.
- 7 - Expressão - jogo como auto-descoberta.
- 8 - Submissão - jogo como passatempo. (Hunicke et al, 2004)

As aesthetics citadas são categorizações arbitrárias que não contemplam a vastidão de experiências que os jogos podem proporcionar, mas que ainda assim podem ser muito úteis para pensar em como dinâmicas de jogo, resultado das mecânicas propostas pelos criadores, vão resultar em uma determinada experiência emocional, e em como a finalidade última do jogo é atingir essa experiência específica nos jogadores.

O game designer opera enquanto um fazedor de experiências, pensando em como as mecânicas, que vão se converter em regras, irão funcionar em conjunto com o sistema de jogo, e em como o jogar vai se converter em experiência emocional e estética para o jogador, e essa experiência estético-emocional irá gerar sentido para o jogador. Dessa forma, ao projetar um jogo educativo, o designer deve pensar além da experiência e se preocupar com as construções de sentido e as mediações dos conteúdos que o jogo está propondo.

Nesse sentido, o jogo, além de poder introduzir um problema, que pode levar a novas formas de agir e pensar, insere determinado conteúdo ou conceito em um contexto significativo, tornando-o mais concreto, mais “palpável”, permitindo que se torne passível de objetificação, análise, decomposição, novas associações, combinações, (re)elaborações, (re)interpretações... No ambiente escolar, a forma como o professor se apropria do jogo, a forma como ele cria possibilidade de um fazer disciplinar através da ação lúdica, é indispensável para que o jogo não se esvazie de sentido e objetivo. Caso contrário, ele acaba sendo apenas mais um mecanismo de reprodução e fixação de conceitos, ideias, comportamento, estética e símbolo pré-preparados para a manutenção de estruturas hegemônicas. (Piccolo, 2022, p.88)

Ao explorar as fronteiras entre arte, design, pesquisa e ensino a partir das metodologias artográficas e de criação em design almejo expor minha maneira de entender e abordar esses temas dentro da presente pesquisa, mas também em minha prática cotidiana de professor e designer de jogos. As metodologias em design são centrais em minha prática criativa, enquanto a A/R/Tografia permite refletir e registrar as consequências dessa criação em ambientes de ensino. A pesquisa apresentada neste trabalho não se encerra com a criação do jogo, mas abre novas possibilidades para a investigação sobre o potencial dos jogos como ferramentas de transformação social e cultural. Jogos são muito mais do que simples passatempos: são espaços de experimentação, de construção de significados e de cocriação de conhecimento.

4. DOS JOGOS AO JOGAR, DO JOGAR AO SABER, DO SABER AO ENSINAR

Tendemos a perceber nosso ambiente como contexto de jogos, como o século 18 tendia a percebê-lo como contexto de mecanismos, e o século 19 como contexto de organismos. Por exemplo: para o século 18, o corpo humano era máquina; para o século 19, era conjunto vital; e, para nós, é jogo de sistemas complexos. Ou: para o século 18, a língua era uma espécie de relógio; para o século 19, fenômeno vivo em desenvolvimento; e, para nós, é jogo de palavras. Tal tendência nossa para a ludicidade tem duas fontes. Uma é a nossa praxis, que é a de jogo com símbolos. A outra é o fato de vivermos programados: programas são jogos... Não mais captamos nossa existência social como se fôssemos rodas de engrenagem, nem como se fôssemos órgãos, mas como se fôssemos peças de jogo. Os problemas sociais não mais se apresentam sob a forma: quais as forças que movem a sociedade? Nem sob a forma: quais os propósitos que motivam a sociedade? Mas sob a forma: quais as estratégias que estão em jogo? (Flusser, 2011, p.121-122)

Orientado pela metodologia artográfica, estruturei a descrição da pesquisa a partir das anotações e arquivos elaborados ao longo do caminho, tateando conexões e sentidos formados a partir da experiência de criar um jogo educativo. Em um primeiro momento escolhi, arbitrariamente, o início do desenvolvimento da tese como ponto de partida para a exploração artográfica, criando um recorte e indicando possíveis respostas para as principais questões sobre jogos de tabuleiro, educação e arte que este trabalho se propõe a investigar. Porém, esse recorte omitiu um ponto central: a vivência cultural com jogos, tema abordado conceitualmente no primeiro capítulo. Optei então por trazer um memorial mais amplo, que apresentasse, com um pouco mais de contexto, quão impactantes os jogos podem ser na vida individual e social. Retraço um caminho lúdico que se estende desde as minhas primeiras memórias até alguns acontecimentos recentes, desenrolados enquanto escrevo a presente tese.

O presente capítulo intenta discutir, a partir de uma abordagem baseada na pesquisa artográfica com caráter narrativo, algumas consequências da cultura dos jogos a partir da minha experiência, que atravessa diferentes momentos e esferas de atuação, seja enquanto jogador, professor, designer, e/ou pesquisador. Seria difícil falar sobre jogos sem contextualizar, principalmente para aqueles que não foram tão afetados pela cultura dos jogos como aqueles que nasceram na era da informação digital.

Para que fique claro, existe um recorte temporal que afeta as gerações no que diz respeito ao contato com jogos: apesar de não serem regra, são fartos os casos de adultos e idosos que mergulham no mundo e na cultura dos jogos, porém a cultura dos jogos é exponencialmente mais presente nas gerações que nasceram após a popularização dos consoles caseiros. O impacto dos jogos na formação cultural dos jovens é um fenômeno em andamento e a ser explorado, porém podemos afirmar, sem muita margem de erro, que os jogos são uma mídia com impactos tremendos na formação cultural das crianças e jovens que se desenvolvem rodeadas por experiências lúdicas.

Nesse sentido, minha infância se deu na década de 1990, o momento máximo de popularização e evolução técnica e narrativa para todos os gêneros de jogos: no espaço de pouco menos de uma década foram lançados o Super Nintendo (1990), Nintendo 64 (1996), Game Cube (2001), Game Boy (1992), Dreamcast (1994), Sega Saturno (1994), Playstation (1994), Playstation 2 (2000) e Xbox (2001). Em 1995 foi lançado Catan, criado por Klaus Teuber, considerado um dos mais importantes jogos de tabuleiro modernos por sua influência no gênero de jogos estratégicos e por ter popularizado os jogos de tabuleiro modernos com suas regras simples, profundidade estratégica e apelo estético até então quase inédito. Na mesma década seriam lançados Civilization, Tigris e Euphrates (1997), Modern Art (1992) e Twilight Imperium (1997), jogos de tabuleiro que definiram gêneros, alguns virando franquias milionárias. Em 1989 seria lançada a segunda edição de Dungeons and Dragons, responsável por popularizar o RPG para toda uma geração, e em 2001 era lançada a terceira edição, um sucesso absoluto de vendas que até hoje é popular entre RPGistas, e entre essas duas edições houve uma explosão de interesse por RPG, deixando de ser um produto de nicho para se tornar um hobby globalmente popular.

Cresci nesse contexto e experienciei o boom das Locadoras de Jogos e dos Fliperamas (Arcade em alguns lugares, Taito em Goiânia), um tipo de comércio que um dia foi onipresente, mesmo em cidades interioranas, e hoje se encontra em estado de extinção, sendo restrito quase exclusivamente aos shoppings e às periferias, onde permanece exercendo um importante papel na construção do repertório lúdico de crianças oriundas de famílias que não possuem condições materiais para arcar um console caseiro.

Figura 18. Instagram de Railander Games.



Fonte: Capturada de <https://www.instagram.com/railandergames/> em 05/12/2024

Postagem na rede social Instagram da Railander Games, uma locadora do interior do Ceará que sobrevive graças às doações de anônimos. Os jovens recebem horas para jogar de acordo com o boletim escolar, a locadora se mantém com a doação de anônimos. Muitos dos comentários giram em torno da preservação das memórias e da cultura do jogo digital como elemento social.

Falo desse ambiente, tão especial para mim e minha geração, com um saudosismo tremendo no peito. A locadora e o fliperama exerciam um papel importantíssimo na construção dos círculos sociais da minha infância e adolescência. Ali era possível estreitar a amizade com os colegas de escola, era a arena de combate máxima de quem tinha a coragem para arriscar uma ficha em um “contra”, era onde nós nos encontrávamos antes de perambular pela cidade sem um rumo certo, como é típico da juventude.

Algumas das minhas primeiras memórias aconteceram em uma locadora de jogos que existiu brevemente no bloco que eu morava, o brilho e barulho emitidos pelas televisões plugadas aos consoles hipnotizava em um momento em que somente uma pequena parcela da população conseguia arcar com os valores de um console caseiro, então aquele espaço público de jogo foi se tornando o local que eu mais ficava, fora minha casa e a escola.

Assim que ganhei autonomia, um fliperama no fim da rua foi meu destino favorito, até eu descobrir que havia outro, muito maior, apenas algumas quadras ao lado, um trajeto que naquela altura da vida era o mais longe de casa que eu conseguia ir sozinho, a princípio sem autorização, o que aumentava o clima de aventura e fazia brilhar mais intensamente as cores projetadas pelos pixels, que enfeitiçaram com uma força hipnótica.

Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente peças de um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e lúdica estão presentes (...) A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico. (Kishimoto, 2014, p.61)

Figura 19. Fliperama de Shopping Center.



Fonte: Capaturada de <https://www.parkshopping.com.br/lazer-e-eventos/hotzone/> em 08/10/2024.

A casa de jogos de shopping, apesar de ter as melhores tecnologias, não desenvolveu uma cultura tão forte como é o caso das casas de jogo da periferia, onde o valor comunitário se perpetua até hoje.

Apesar dos jogos digitais oferecerem experiências de jogo individuais, e por vezes receberem a culpa por formar jogadores anti-sociais, a experiência coletiva sempre foi central no jogar com telas. Mesmo os vídeo-jogos individuais das primeiras gerações, como Tetris (1984) e Donkey Kong (1981), possuem pontuações para serem comparadas, e esse elemento agônico¹⁰ se mantém até hoje como fator central nos jogos, vide o caso dos Speedrunners, jogadores que buscam finalizar jogos dentro do mais curto espaço de tempo e que se tornam verdadeiras celebridades ao fazer feitos considerados impossíveis até pelos próprios desenvolvedores dos jogos.

Figura 20. Quebra de recorde do jogo Super Mario 64 (1996).



Fonte: Capturada de <https://www.youtube.com/@Suigi> em 13/12/2024.

Captura de tela do momento em que o speedrunner GreenSuigi quebra o recorde do jogo Super Mario 64 (1996), detendo ao mesmo tempo cinco recordes no mesmo jogo, um feito notável mesmo dentro de uma comunidade acostumada com habilidades absurdas.

Mais importante que vencer era jogar, e para mim poucas coisas eram mais agradáveis que receber os amigos em casa, ou ir à casa deles jogar. Eu dificilmente me esquivava da oportunidade de mostrar minhas habilidades talhadas em horas de jogo, ou de conhecer novos jogos. Algumas vezes a competição para decidir o melhor tomava as tardes, por vezes escolhemos jogos onde todos os envolvidos poderiam jogar coletivamente contra a máquina. E quando era um jogo individual, dependia do

¹⁰ Segundo Huizinga (2019) Agon, do grego antigo (ἀγών), é um conceito que abrange a competição e o conflito e se refere ao aspecto competitivo do jogo, sendo central para a experiência lúdica nos jogos onde os envolvidos tentam se superar em habilidade, estratégia ou força.

acordo, por vezes alternar o controle, por vezes ser o “sapo”, ou seja, ficar de fora observando e dando opinião no jogar alheio, uma prática que se tornou muito comum na era dos *Streamers*¹¹.

Eu acho que há um contexto de competição com os outros, assim como há uma concorrência pelo saber. Dominar o universo dos Pokémons é ser reconhecido como igual aos outros. O que é determinante é a socialização entre os pares, seja no universo infantil, seja no adolescente. Para participar de um certo grupo é preciso dominar uma ação, como jogar futebol. Caso contrário, se é posto de lado. Para participar de outro, é preciso conhecer um universo de referência como o dos Pokémons, videogames, canções ou filmes. Quer dizer, o que as crianças procuram é a atenção de um grupo e partilhar de suas atividades. Para isso, elas estão dispostas a esforços enormes, e não é simples reproduzir isso em um ambiente escolar. Não se pode esquecer de que o ambiente escolar precisa funcionar baseado na sociabilização infantil e a responsabilização coletiva das crianças em projetos. Casimiro, 2006, p. 6.

Durante a infância e adolescência, sempre que eu viajava para outra cidade (habitualmente interior da Bahia e Goiás para visitar a família) o meu primeiro destino era a locadora, o segundo a banca de revistas. A banca de revistas, outro estabelecimento em franca extinção, era igualmente um espaço de magia, imagens e imaginação. E minhas revistas favoritas eram justamente as revistas de jogos, que eu passava um longo período avaliando antes de escolher qual era a mais importante para levar para casa. As revistas descortinam os segredos e narrativas dos jogos, muitas vezes explicando para uma multidão de jogadores as histórias que eles haviam acabado de jogar, já que o inglês muitas vezes impunha uma camada de enigma, e cabia às revistas de jogos tornar esse conteúdo mais acessível para o público brasileiro.

¹¹ Usuários de internet que fazem transmissão de conteúdo nas redes digitais, sendo habituais os compartilhamentos de telas de jogo.

Figura 21. Revistas de Jogos do final do século passado e início deste século.



Fonte: Acervo pessoal.

Algumas revistas, com mais de 20 anos, ficaram guardadas em nossa casa, um tesouro protegido por meu irmão, que se viu incapaz de se livrar de memórias tão importantes. Literatura, cinema, animação, quadrinhos, jogos digitais, jogos de tabuleiro, cartas e RPG são temas que se mesclam nas páginas das revistas, criando uma profunda transmidialidade que enriquece a experiência narrativa e cultural.

As revistas de jogos também exerciam um importante papel ao apresentar ao público jogador as redes transmidiáticas que envolvem os jogos. Alguns jogos são inspirados em livros, filmes, animações, contos populares, e muitas vezes cabe às revistas apresentar essas referências culturais, quando não indicar que uma obra, como um filme ou revista em quadrinhos, foi inspirado por um jogo. A natureza

predatória do capitalismo vai incentivar a exploração multimidiática de uma determinada Identidade Intelectual em busca de uma nova febre consumista, como foi com Pokemon, Sonic, Mario, Minecraft (2011), Roblox, entre outros jogos que se tornaram verdadeiras franquias e impérios de merchandising, mas isso não desqualifica as iniciativas criativas que visam expandir a experiência do jogo.

O intercâmbio entre jogos e diferentes mídias ficava muito claro nas revistas de jogos, que traziam não somente Disquetes, fitas VHS, CDs e DVDs com jogos, mas com filmes (originados ou que deram origem a jogos), músicas, enciclopédias visuais e todo tipo de artefato que se conectava diretamente com a cultura dos jogos. Essa instituição multimidiática, que eram as revistas de jogos, fazia uma ponte entre jogadores e criadores, cultura e história dos jogos, além de expandir os horizontes do público jogador. Hoje, com a existência da internet, esse tipo de publicação, que já foi tão popular e onipresente, hoje fica restrita aos entusiastas e saudosistas, visto que a função informativa da revista foi substituída pelas dinâmicas de construção coletiva de conhecimento nas redes digitais, notoriamente encontradas nas Wikis, verdadeiras enciclopédias construídas pela comunidade de jogadores.

A seção de estratégia, por outro lado, traz dicas mais complexas, distribuídas em aproximadamente cem categorias diferentes, desde "Domínio absoluto da arma à queima-roupa" e "Usando práticas antigas conselhos de A arte da guerra, de Sun Tzu", até um de meus favoritos: "Treinando seu cérebro para não ter medo de morrer no jogo."(...) Ao todo, há mais de mil seções diferentes no Halowiki que compilam o conhecimento dos jogadores em primeira mão, em um recurso de inteligência coletiva. No fim das contas, para os membros da comunidade Halo, esse recurso serve a um propósito maior do que apenas criar jogadores melhores. Acrescentar um pouco de conhecimento ao wiki atesta que você domina pelo menos uma coisa, que terá importância para milhões de outras pessoas. Pode ser apenas algo banal dentro do Halo mas não há nada de trivial na sensação positiva que se obtém quando fazemos uma contribuição que milhões de outras pessoas podem avaliar e apreciar. (McGonigal, 2017, p.83)

Meu primeiro contato, e paixão, com as artes gráficas se deu nesse contexto de contato com as revistas de jogos, da perplexidade frente aos posters de página tripla do jogo Final Fantasy com as artes magistrais de Yoshitaka Amano, de navegar nos infográficos crípticos que guardavam os segredos dos jogos, na exploração dos guias detalhados, que mostravam passo-a-passo como completar todos os desafios e segredos. As soluções de diagramação podiam não ser as mais adequadas, mas

eram diferentes o suficiente para chamar a atenção de jovens por horas. Para além das páginas dedicadas aos jogos digitais, haviam também publicações voltadas para o RPG, que tratavam de temas muito próximos, e se apropriaram da linguagem visual das revistas de jogos digitais para se conectar com um público que tinha pouca, ou nenhuma, familiaridade com os jogos de interpretação.

As páginas das revistas de jogos eram diagramadas de modo a otimizar o uso do espaço para poder inserir ali mais informações, de forma que minúsculas fotos das telas de jogo disputavam o espaço apertado com letras miúdas, que resumiam brutalmente todo o conteúdo em meio à publicidade, que muitas vezes anunciava nossos sonhos por cifras que sabíamos ser impossíveis. As revistas também atualizavam sobre os lançamentos dos jogos que em alguns meses encontraríamos falsificados nas feiras e camelôs.

Figura 22. A pasta de CDs.



Fonte: Acervo pessoal.

Aquele que foi um dos artefatos mais importantes para uma geração de jogadores, simbolizava o triunfo da pirataria dos jogos digitais bem como a democratização da experiência lúdica.

A falsificação de jogos é um elemento que merece atenção, pois foram os jogos e consoles paralelos que permitiram que toda uma geração de brasileiros tivesse acesso à cultura dos jogos. Uma prática que ainda perdura é o desbloqueio do console, uma adaptação que acontece à beira da lei e consiste em remover os mecanismos anti-pirataria, permitindo assim que o console executar os jogos “paralelos“, ou seja, falsificados, vendidos a uma pequena fração dos jogos originais, e cumprindo a mesma função. Isso permitia o acesso à uma biblioteca de jogos que não estaria disponível de outra forma para jovens em nosso contexto socio-econômico.

Era prática comum o escambo de jogos entre os jovens, que se reuniam para trocar experiências, manhas e códigos dos jogos, que por vezes eram copiados à mão, gerando dezenas de páginas de combos, comandos e trapagens. Havia uma pequena tradição escrita que sistematizava os conhecimentos dos jogos, de modo que a própria comunidade, composta de crianças e adolescentes, fazia a curadoria dos conteúdos.

O jogo que mais me influenciou durante a juventude, porém, não o joguei pelas telas dos Video-Games, tampouco com as páginas dos livros de RPG, mas nas mesas da escola e nos bancos das praças, com um baralho que pouco havia em comum com o baralho francês de 52 cartas que se utiliza tradicionalmente para jogar poker, solitário, truco, etc. Magic: the Gathering (1993) é um jogo de cartas criado em 1993 pelo então doutorando em matemática Richard Garfield. O jogo possui regras simples, porém a quantidade de cartas lançadas, mais de 20.000 cartas diferentes, faz com que o jogo possua profundidade estratégica para que os jogadores possam criar estratégias únicas. Fui apresentado ao jogo ainda durante o fundamental e antes dos anos 2000.

O intervalo das aulas, que naquela época ainda chamávamos de recreio, era constantemente ocupado pelas jogatinas rápidas de Magic, sentados no chão ou em qualquer superfície plana, como os ásperos bancos de concreto da quadra de esportes que danificaram as cartas. A prática de jogar nos intervalos e após as aulas permaneceu durante o ensino médio, e por meio dos duelos conheci muitas pessoas,

e fiz amizades que perduram por mais de 20 anos. É importante frisar que o jogo exige investimentos para se jogar em nível competitivo que são absolutamente proibitivos quando se é uma criança oriunda de uma escola pública periférica. Jogávamos, então, a partir de nossas próprias regras, adaptadas para o metajogo¹² próprio dos recreios e dos baralhos de baixíssimo orçamento. Por anos e anos aquelas crianças não chegaram a comprar um booster¹³, o acesso à novas cartas por anos se deu quase exclusivamente por meio de uma das crianças, que coletava o dinheiro dos amigos para procurar cartas boas e baratas em uma caixa de bulk¹⁴ de uma loja em outra cidade.

As práticas de troca, de coleção e de comércio têm como ancestral distante o que fazíamos com as bolinhas de gude. O sistema de trocas é muito antigo e, se não fossem os Pokémons, seria outra coisa. Há uma tradição de colecionar, acumular, trocar e, às vezes, de vender e assim pode-se determinar uma liderança nos grupos. A diferença é que esse universo passa pelo consumo. Mas o que não passa atualmente pelo consumo? A criança não vive em um mundo alheio ao consumo. Só que, nesse caso, o papel dos pais se sobrepõe ao dos educadores. Dar limites ao consumo não é papel do educador, nem interferir na forma como se vê o consumo no seio da família, nem decidir quais são as formas de consumo legítimas ou não. (Casimiro, 2006, p.4)

Um dos principais critérios, naquele momento, para a escolha das cartas era a linguagem: as cartas deveriam estar em português, necessariamente. Magic começou a ser traduzido para o português ainda em 1995, quando a pequena Wizards of the Coast ainda não havia sido assimilada pela gigante Hasbro, empresa multibilionária que atualmente detém os direitos de publicação de grandes franquias. Após quase trinta anos de Magic em português, a Hasbro¹⁵ anunciou o fim da publicação de Magic em português, o que na prática significa uma enorme barreira de acesso para jovens brasileiros que ainda não dominam uma língua estrangeira. Decisão que contrasta

¹² **Metajogo** refere-se à camada estratégica de um jogo que transcende as regras explícitas. É a análise e adaptação das estratégias com base em fatores externos, como o comportamento dos outros jogadores, as últimas atualizações do jogo e a cultura da comunidade.

¹³ Booster é o pacote fechado com cartas aleatórias, principal, e por muitas vezes exclusiva, forma de se obter cartas da maioria dos card games comerciais.

¹⁴ Bulk: forma que muitos jogadores se referem a um monte de cartas sem uso ou valor significativo, na maioria das vezes guardadas em caixas de sapatos e acumulando poeira ao longo dos anos.

¹⁵ <https://jogaod20.com/2024/02/23/fim-dnd-brasil/>

com as contínuas quebras de recorde de arrecadação que a Hasbro obtém com Magic¹⁶, e em meio à uma crescente popularização do jogo em território nacional.

Figura 23. Avatar of Will, RK Post, óleo sobre tela, 1999.



Fonte: Capturada de <https://www.rkpost.net/> 04/11/2024.

As artes do jogo sempre foram um ponto central na experiência com Magic: the Gathering (1993), ajudando a criar narrativas que se estendem para além do momento de jogo. Cada carta possui uma imagem, e por vezes textos narrativos, que compõe a estória do jogo, formando um quebra-cabeças que cabe ao jogador solucionar e entender as conexões entre personagens e eventos retratados nas cartas.

Os momentos de interação que o jogo viabilizava foram centrais para que eu pudesse desenvolver habilidades sociais importantes, como controlar a excitação de vencer e a frustração por perder, para além de exercitar habilidades importantes,

¹⁶ <https://investor.hasbro.com/news-releases/news-release-details/hasbro-reports-fourth-quarter-and-full-year-2023-financial>

como o raciocínio estratégico, matemática e a interpretação de texto. Essas contribuições, no entanto, são pequenas comparadas ao impacto que esse jogo sozinho teve em minha vida social, visto que para além de poder exercitar habilidades sociais, o jogo permitiu que eu fizesse amigos e estabelecesse círculos sociais que se estendiam para além das partidas.

As múltiplas personalidades que habitam o interior da sala de aula na rotina escolar, acabam promovendo o silenciamento não recíproco de vozes, a se ausentarem segundo a personalidade do aluno - tímido, extrovertido, inseguro -, mas que na rotina do jogo podem se destacar por conta de elementos estruturais em sua prática. (Carvalho, 2024, p.45)

Grandes amizades permanecem após décadas, foram feitas jogando Magic, ou reforçada pela oportunidade de jogar juntos. A maioria desses amigos já não joga desde a adolescência, outros ainda jogam, seja na versão digital, ou na física, e dois amigos de infância fazem do Magic hoje seu ganha pão (um deles possui uma loja, o outro gerencia uma loja concorrente, ambos no mercado de produtos lacrados e singles, ou cartas avulsas). Manter vínculos de afeto que ultrapassam em muito o jogo e o tempo é uma prova da potência que o espaço lúdico possui nas interações sociais.

Por anos jogamos Magic sem investimento financeiro significativo, um reflexo não de nossas vontades, mas de nossa realidade material. Operamos então na periferia do metajogo canônico, montando baralhos com estratégias adaptadas às cartas que tínhamos acesso. As cartas de Magic são vendidas em pacotes fechados com cartas aleatórias chamadas boosters, e cabe aos jogadores comprar esses pacotes para conseguir as cartas utilizadas no jogo. Na realidade minha e de meus colegas, no entanto, as cartas raramente vinham diretamente de boosters, sendo que a origem mais comum era o escambo, seja por outras cartas, revistas em quadrinhos, jogos, ou por favores, como a execução de um dever de casa. O fato de termos acesso restrito às cartas, aos locais oficiais de jogo e às estratégias eficientes não impediu que aproveitássemos o jogo.

O início da vida adulta impôs um longo hiato sem jogar, afastamento causado por uma série de questões de ordem material. Jogar Magic em nível competitivo exige compromisso de tempo e investimento financeiro constante, porém na realidade de jogador da periferia do capitalismo isso significa trabalhar mais, para receber menos,

para precisar então pagar um valor acima do que é cobrado internacionalmente. Na prática, isso significa dizer que um jogador europeu, por exemplo, vai precisar trabalhar somente uma pequena parcela das longas horas que um trabalhador brasileiro trabalha para adquirir o mesmo jogo, sendo um fator limitante no que diz respeito ao acesso de cultura em geral, mas particularmente proibitivo quando a performance no jogo está diretamente ligada à capacidade do jogador obter e manter atualizados seus equipamentos (no caso de esportes) e itens de jogo, como é o caso de consoles, controles, cópias originais de jogos, assinaturas de serviços de jogo online, e, no caso de Magic, as cartas que compõe o baralho de jogo.

As limitações econômicas das periferias do capitalismo tendem a aprofundar as desigualdades no acesso aos jogos, visto que fabricantes e distribuidoras de jogos comumente ignoram mercados com economias menos fortes. Um bom exemplo é o caso da Hasbro, empresa estadunidense que produz Magic e que tem, ano após ano, reduzido a atenção aos mercados latino americanos, enquanto foca sua operação nos mercados europeus e asiáticos, apesar da quantidade enorme de jogadores no continente americano que não residem no Canadá ou EUA. A ausência de operação e localização das empresas de jogos em mercados emergentes tende a privar jogadores de parte importante da cultura de jogos, agravando o problema da falsificação e pirataria como consequência.

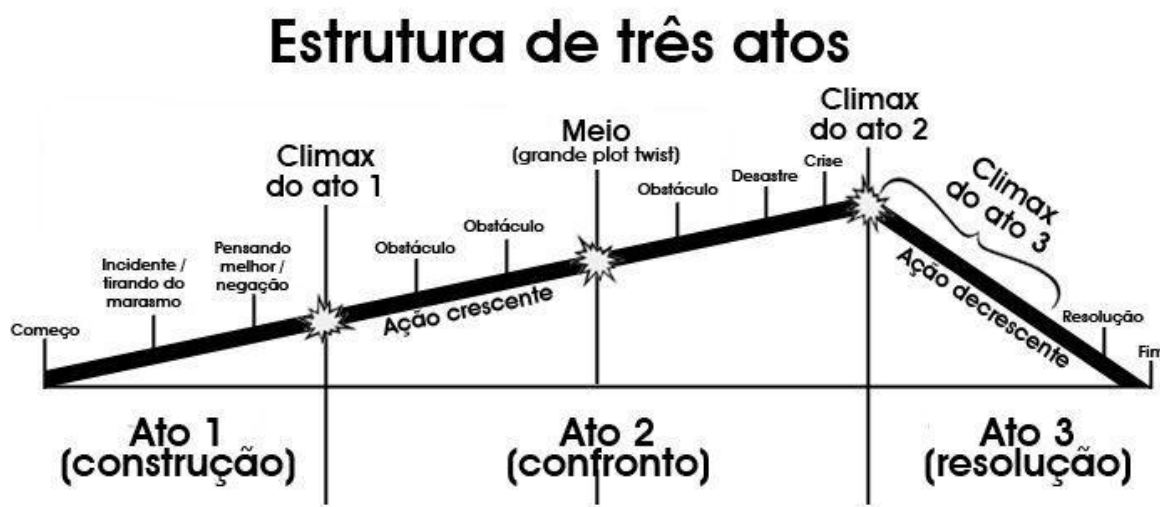
O retorno ao jogo Magic: the Gathering (1993), após um hiato de alguns anos no início da vida adulta, se deu em um contexto que me permitiu perceber que o jogar em comunidade pode transcender o jogo. Inicialmente voltei a jogar por um ímpeto de nostalgia, mas encontrei uma comunidade acolhedora que em pouco tempo se tornou meu principal círculo social em uma cidade estranha e ainda arisca para um graduando que havia se mudado há pouco. E a partir desse grupo pude encontrar jogadores da mesma instituição que eu, e em poucas semanas estabelecemos uma comunidade local na universidade, comunidade que segue ativa e absorve novos membros a cada semestre.

A dinâmica desse grupo evoluiu, migramos as partidas dos espaços comerciais para ocupar os espaços da universidade, que se tornou palco de encontros regulares, e as discussões sobre o jogo logo se tornaram discussões sobre carreira acadêmica, futuro, desafios e o que mais fosse relevante. Um dia, após jogar uma partida,

conversamos sobre abrir uma república, na qual moramos por alguns semestres. Esses jogadores foram minha família por muito tempo, sendo uma importante rede afetiva até hoje.

Meu ingresso na faculdade se deu por uma confluência de fatores, alguns dos quais diretamente ligados ao jogar: a escolha da graduação se deu originalmente como sugestão de um professor do curso de cinema, que eu havia consultado sobre a possibilidade de escrever sobre jogos a partir de uma perspectiva cinematográfica, que ele respondeu que Design Gráfico seria uma opção que me aproximaria mais da linguagem dos jogos. Curiosamente, foi por pesquisar cinema durante o mestrado que pude entender melhor as potências dos jogos enquanto artefatos culturais a partir da perspectiva da cultura visual.

Figura 24. Estrutura narrativa em três atos.



Fonte: Produção própria a partir de Blake Snyder (2023), Joseph Campbell (1989) e Raph Koster (2013).

A estrutura narrativa em três atos serve para entender a estrutura comum das narrativas, sejam cinematográficas, lúdicas, literárias, orais.

Como foi exposto anteriormente, a ascensão dos jogos de tabuleiros modernos é relativamente nova, de modo que meu primeiro contato com jogos dessa natureza, como Catan (1995), Bang (2002) e Dixit (2008), se deu pouco tempo antes da pandemia, momento que o interesse e os lançamentos de jogos de tabuleiro explodiram no Brasil.

Apesar de ter me graduado originalmente como bacharel, encontrei na docência minha missão. A proximidade com jogos, digitais e analógicos, me colocou em uma posição onde foi fácil adaptar dinâmicas baseadas em jogos para o ambiente educativo, me proporcionando uma posição vantajosa ao me aproximar dos estudantes. Cotidianamente utilizei jogos para chamar a atenção em sala de aula, não somente enquanto ferramenta, mas também como tópico de discussão, valorizando os conhecimentos, afetos e vivências dos estudantes.

Os relatos que coleciono sobre esse uso simples - o simples e verdadeiro jogar, voluntário e descomprometido em relação a conteúdos curriculares ou reflexões forçadas - falam de maior aproximação entre professores e alunos, maior autonomia e motivação para com as disciplinas em geral, superação do medo de errar e fazer perguntas durante as aulas, redução de tensões relacionadas à testes e avaliações, maior respeito ao espaço escolar ou acadêmico, redução de atrasos, redução do bullying, maior presença de atitudes inclusivas, um perfil relacional muito mais saudável entre os alunos. (Carvalho, 2024, p.12)

Apesar da heterogeneidade dos estudantes, principalmente no que diz respeito ao acesso à cultura, jogos são um tema de interesse muito recorrente dentre os jovens, e que tende a ganhar importância exponencial conforme mais jovens são os indivíduos. A facilidade crescente em encontrar jogos digitais nos aparelhos móveis, e a decrescente idade que as gerações mais novas são expostas às telas, aliadas ao forte merchandising de jogos em mídias audiovisuais elevam a cultura dos jogos para um lugar de protagonismo na vivência das gerações vindouras.

Os tempos de aprender não são, necessariamente, os tempos de programações curriculares que prescrevem o quê, quando e como aprender. Os tempos de aprender estão atravessados por desejos, expectativas, dúvidas, inseguranças e afetos que pertencem aos tempos e bagagens dos sujeitos, mediados pelas subjetividades que produzem, mas, sobretudo, pelas práticas sociais que os enredam. Martins, Tourinho & Martins, 2013, p.61.

Existem muitos fatores envolvidos no que diz respeito à formação cultural dos indivíduos, se torna cada vez mais incomum encontrar salas onde os estudantes com contato mais íntimo com jogos sejam a minoria, mas não se pode tratar como se fosse uma situação hipotética. Em uma das minhas primeiras experiências com o ensino de adultos encarei uma sala em silêncio após perguntar quem ali jogava algo, ou tinha video game em casa. O desespero inicial, causado também por ser uma disciplina

sobre jogos e educação, foi aos poucos substituído pelas possibilidades de utilizar a disciplina como uma apresentação às possibilidades educativas, sociais e culturais dos jogos para uma turma de professores que iria, nos anos vindouros, trabalhar com turmas de jovens cada vez mais ligados aos jogos. Ao fim da disciplina conseguimos transitar de jogos simples de dominó, trilha e memória para propostas profundas narrativamente, com profundidade estratégica e que valorizavam a cultura visual dos jovens ao propor experiências estéticas ricas em significado lúdico.

É importante frisar que eu não utilizo as técnicas gamificadas em sala de aula da maneira que são propostas enquanto pontuação, medalhas e rankings. Os processos gamificados se tornaram populares nos círculos educativos nos últimos anos. Essas alternativas e ferramentas são populares por apresentar resultados com pouco dispêndio de energia, encontrando muito espaço de aplicação no mundo empresarial, para melhorar o desempenho dos funcionários, e em sites de compras, onde desempenham um importante aliado do Marketing. Isso depõe em favor da potência dos jogos enquanto ferramentas de controle e direcionamento social, ao mesmo tempo que aponta para o uso problemático de metodologias lúdicas enquanto ferramentas de exploração e opressão.

Conforme fui aplicando jogos em sala de aula, percebi que não havia nenhum manual de regras. Das muitas tentativas, algumas foram mais frutíferas que outras, e entre sucessos estridentes e fracassos abissais, fui entendendo como adaptar metodologicamente jogos em sala de aula, como encaixar a explicação, o jogar e a discussão dentro da grade horária, quais situações eram mais propícias para cada tipo de jogo, e também as questões técnicas, como dar preferência à jogos de tabuleiro como produtos do trabalho final das disciplinas de game design pela facilidade em pensar todas as questões importantes do jogar e a possibilidade de entregar um produto finalizado dentro do tempo disponível. Foi o uso extensivo dos jogos de tabuleiro em sala de aula, e a eventual percepção de sua quase inexplorada potência enquanto mediadores de conteúdo em atividades educacionais que inicialmente originaram esta pesquisa que você lê agora.

Figura 25. Cartas de Magic.



Fonte: Acervo pessoal.

Dezenas de milhares de cartas, muitas das quais doações dos jogadores locais de Magic, em processo de organização para aplicação em sala de aula. O jogo exige uma comunidade ativa, que os próprios alunos se encarregaram de fomentar, de forma que o jogo se torna uma interface entre professor, alunos e instituição.

Qualquer pessoa que queira utilizar jogos de tabuleiro enquanto facilitadores do processo de mediação deve entender que não existe metodologia pronta, deve-se aceitar que é necessário um nível de experimentação para entender na prática como vão se comportar cada jogo, cada indivíduo e cada situação. Algumas experiências lúdicas podem se provar, na prática, inviáveis: por vezes o jogo é longo demais para o tempo de atividade disponível, não é incomum não haver disponíveis mesas adequadas, problemas com a adequação do espaço físico não são incomuns, falta de interesse do público, ou mesmo uma má escolha de jogo, podem acontecer, e por vezes os envolvidos na atividade lúdica podem ter se divertido muito, mas não ter compreendido qual era a função do jogo em relação ao conteúdo. Piccolo (2022)

aponta que existem caminhos metodológicos que podem ajudar muito a aplicar jogos em ambiente educativo:

Para aprender um jogo

1. Leia o manual mais de uma vez e/ou assista vídeos com explicações;
2. Prepare o jogo (setup) como exercício simulado;
3. Simule uma rodada do jogo;
4. Se puder, assista uma partida do jogo;
5. Ensine o jogo (é quando se aprende de vez).

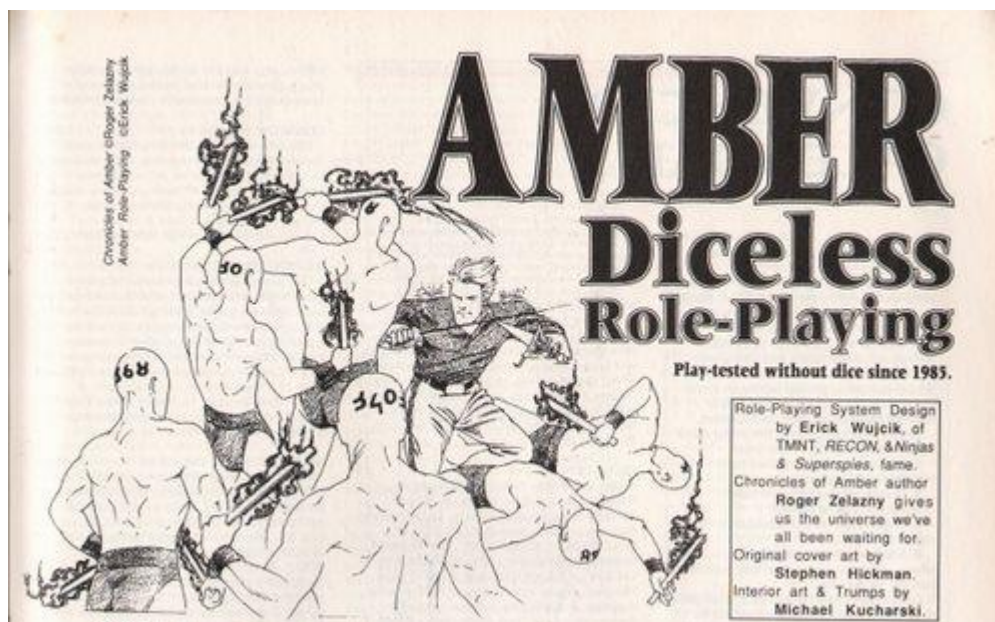
Para ensinar um jogo

1. Aprenda sempre ANTES do momento do jogo. Obs: Nem sempre você conseguirá compreender totalmente o jogo antes de vivenciá-lo. Você deve focar em compreender os passos mecânicos do mesmo;
2. Escolha o momento de ensinar. Nem sempre “chegar de surpresa” é a melhor estratégia;
3. Construa um ambiente favorável à escuta e experimentação - crie um “clima”;
4. Transmita a ideia geral temática do jogo (se houver). Ex: “A ideia é que cada jogador controla naves espaciais com uma população inteira, cujo planeta foi destruído. Eles estão em busca de um planeta em condições de recebê-los”. E, em seguida, a ideia geral da mecânica do jogo, começando pelo fator que determina a vitória. Ex: “Os jogadores estão buscando fazer o maior número de pontos possíveis, e para isso vão utilizar os diferentes recursos, alguns já disponíveis e outros que se pode buscar ao longo da partida”. Após essa introdução de um minuto, aí, sim, se começa a explicar como jogar, sem si. Primeiro, o reconhecimento do tabuleiro, diferentes componentes e seus tipos. Segundo, porque o jogo começa com dada configuração; Enfim, como funciona a ordem da partida e em que momentos cada mecanismo acontece. As condições detalhadas de vitória e final da partida normalmente ficam por último, mas dependendo do jogo pode ser importante antecipar;
5. Divida a explicação em etapas, e em cada uma delas, apresente exemplos e pergunte por dúvidas. Esteja sempre disposto a tirar dúvidas, lembrando que o que é óbvio para uns pode não ser para outros. (Piccolo, 2022, p.28 e 29)

Metodologicamente falando, a experiência com jogos é um elemento central para a boa prática pedagógica a partir de experiências lúdicas. Um professor que queira levar o RPG para sala de aula e que conheça somente os sistemas de jogo mais populares, como Dungeons & Dragons, Vampiro, GURPS, Tormenta, etc, pode encontrar dificuldades em **aplicar** a narrativa RPGística em sala de aula, já que todos esses jogos são feitos para sessões longas, com poucos jogadores e com mecânicas baseadas na rolagem de dados. Conhecer sistemas que possuem mecânicas para muitos jogadores, para serem jogados em pouco tempo dentro de uma única sessão (one-shot) e sem o uso de dados (existem sistemas que utilizam par-ou-ímpar,

palitinho, etc para as decisões importantes) já permitem uma adaptabilidade maior, o que pode ser definitivo para uma experiência que faça sentido para os envolvidos.

Figura 26. Amber RPG sem dados.



Fonte da imagem: Capturada de <https://www.therpgsite.com/the-official-amber-drpg-erick-wujcik-and-lords-of-olympus-forum> em 10 de outubro de 2024.

Amber Diceless Role-Playing é um sistema de RPG criado em 1985 por Erick Wujcik, que fundou a Phage Press para publicar o jogo em 1991, recebendo atualizações até o presente momento graças à um financiamento coletivo que aconteceu em 2013, quando a Rite Publishing voltou a publicar o jogo, que segue recebendo atualizações e suplementos continuamente desde então.

Essas questões me parecem centrais em minha prática lúdico-pedagógica, e por mais que a experiência tenha me ensinado a evitar os erros mais comuns, ainda sinto que há muito para explorar e aprender com o uso de jogos de tabuleiro em sala de aula, e eventualmente me vejo criando estratégias para encaixar um jogo à uma determinada disciplina, ou vice-versa, calculando quantos jogos seriam necessários para que toda uma turma jogasse, ou como explicar as regras, separar as mesas, organizar os estudantes, monitorar os jogos e ter tempo para ao final fazer uma recapitulação sobre o que foi aprendido com o jogar e como se relaciona com o conteúdo mediado. Conforme esses desafios são superados, geralmente ao custo de erros, e o uso de jogos em sala de aula se tornam mais íntimos, o mediador que se apropria de práticas lúdicas e está permanentemente explorando novos jogos e novas

metodologias tende a ter uma facilidade crescente em estar atualizado e em sintonia com os novos jogos e a cultura que emerge deles.

Meu uso de jogos em sala de aula visa extrapolar a experiência de jogar e valorizar questões que orbitam a cultura dos jogos: da mesma forma que pinturas, esculturas, filmes e outras mídias artísticas, jogos são abordados enquanto artefatos culturais igualmente importantes, seus personagens, histórias, contextos de produção são abordados em sala de aula, analisados e problematizados, reconhecendo os afetos e memórias dos estudantes, já que muitas vezes o contato e experiência com esses jogos não raramente tem um impacto tremendo na formação sociocultural dos indivíduos que entram em contato com esses artefatos culturais.

Dessa forma, reconhecer no professor alguém que compartilha das mesmas narrativas, dos mesmos personagens, mesmos gostos, aproxima esse professor do estudante, criando zonas de proximidade cultural, permitindo criar um espaço de partilha que, se utilizado de forma propícia, pode aproximar estudantes de conteúdos mediados.

Nos últimos anos os jogos ganharam especial atenção nas duas áreas que mais leciono: dentro das licenciaturas em artes visuais, termos como gamificação ensino lúdico e o próprio reconhecimento da importância dos jogos no interesse dos estudantes força a atenção de educadores e pesquisadores cada vez mais para os jogos e sua aplicabilidade dentro dos espaços educativos. No design gráfico, para além da importância visual dos jogos nas culturas de massa e nas visualidades dos meios digitais, o design de jogos tem ganhado particular atenção em um mercado interno que apesar de pequeno, tem crescimento proporcional espantoso, principalmente nas aplicações estratégicas da gamificação, trazendo então atenção tanto dos estudantes quanto daqueles responsáveis por pensar as disciplinas do curso.

Dessa forma, enquanto professor sou valorizado por possuir intimidade com jogos, tanto metodologicamente em sua concepção quanto entendendo suas aplicações didáticas quanto reconhecendo a sua importância histórica dentro da cultura dos estudantes. Mas, para além da valorização e das aplicações em sala de aula e na pesquisa acadêmica, a proximidade com jogos oferece outra oportunidade

que é rapidamente percebida e abraçada por muitos professores jogadores: o jogo como interface de extensão.

Figura 27. UFGeek.



Fonte: Acervo pessoal.

Um dos poucos registros que fiz da última edição do UFGeek, evento voltado para jogos de tabuleiro e RPG que aconteceu nas dependências da Universidade Federal de Goiás que contou com centenas de participantes ao longo de suas edições. O evento teve muito sucesso em oferecer à comunidade interna e externa a oportunidade de se apropriar do espaço público.

Um dos pilares da educação, junto do ensino formal e da pesquisa, os projetos de extensão visam levar o conhecimento construído na cátedra universitária para a sociedade externa. São exemplos empresas júnior que prestam serviços com valores sociais, cursos de extensão, consultorias e eventos culturais. Com a finalidade de disseminar conhecimento, formar cidadãos, solucionar problemas sociais, interagir com a sociedade e valorizar a instituição educacional, os projetos de extensão são um elemento central na vida acadêmica, e uma preocupação cotidiana de docentes, que precisam muitas vezes apresentar projetos de extensão como parte de suas obrigações.

Dessa forma, uma solução muito frutífera que encontrei foram os eventos de jogos de tabuleiro com finalidades de sociabilização. Em suma, o objetivo desses eventos foi unir a comunidade interna e externa por meio do uso dos jogos de tabuleiro, especialmente os jogos mais leves e divertidos, comumente chamados de

party games. Em um primeiro momento planejei os eventos para terem variedade de atrações e não somente os jogos, como concurso de cosplay, cursos de pintura de miniaturas, rodas de conversa com desenvolvedores, video games, etc, mas a experiência mostrou que os jogos eram, de longe, uma atração mais procurada, além de ser mais fácil de implementar.

Figura 28. UAlgeek.



Fonte: Acervo pessoal.

Foto do UAlgeek, um evento que ocorreu enquanto lecionei em uma instituição de ensino superior particular. Nos eventos, que aconteciam aos fins de semana, um dos objetivos era formar uma comunidade acadêmica mais engajada.

Dois dos eventos que obtiveram mais sucesso, foram o UFGGeek e UAI Geek, extensões da Universidade Federal de Goiás e Centro Universitário Estácio de Goiás. Os dois eventos tinham em seu núcleo o uso dos jogos de tabuleiro e RPGs como

ferramentas para aproximar pessoas e criar diálogos, mas também flertavam com outros aspectos da chamada cultura geek, como o cosplay, a ilustração para jogos e quadrinhos, os jogos digitais, entre outros, mas sempre focando a organização para focar os recursos e tempo para a aplicação de jogos.

A facilidade de organização se dava, pois, a estrutura para um evento de jogos é mínima, sendo a maior preocupação ter suficientes mesas, cadeiras, jogos e monitores para explicar os jogos. O uso de jogos de duração curta e com regras simples garante que os monitores, geralmente estudantes ou entusiastas, passassem menos tempo explicando as regras. A inclusão de outras atrações sempre foi colocada enquanto não atrapalhasse o fluxo de jogo, de modo que encaixar desfiles de cosplay, sorteios e avisos é sempre um desafio, e o uso de música proibitivo para não aumentar o volume de fala dos participantes.

Os eventos exigem uma extensão razoável de tempo para a organização e divulgação, porém oferecem um retorno incrível em experiência dos participantes, inclusão e ocupação do espaço universitário, além de terem um impacto tremendo na percepção que a comunidade externa e interna possui da instituição. Esses eventos fomentam conexões, fortalecendo o senso comunitário em volta da instituição, criando senso de pertencimento e acolhimento.

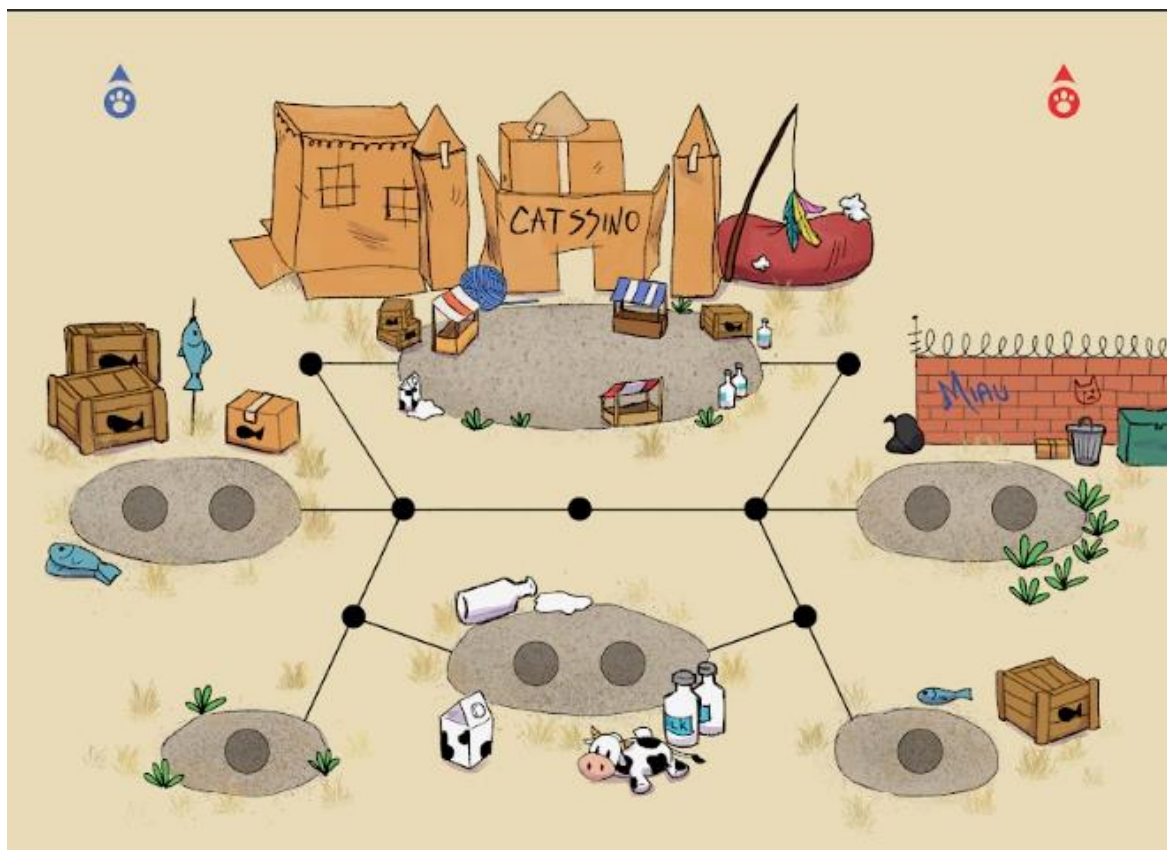
Em uma experiência mais recente, já durante o desenvolvimento da presente tese, tive a oportunidade de oferecer a disciplina “Tópicos Especiais e Design”, uma disciplina cujo objetivo foi abordar o design de jogos, e que, apesar de ser oferecida para o curso de design gráfico, teve inscrições de alunos de cursos como bacharel em química, direito, biomedicina e sociologia, além de licenciaturas em artes visuais, biologia e matemática.

A disciplina seguiu uma metodologia de desenvolvimento de jogos, então em primeiro momento nós exploramos quais eram os jogos que os alunos já conheciam e quais outros jogos existiam no mercado e estavam disponíveis para que eles aumentassem seu arcabouço de referências lúdicas. A partir desta pesquisa, e entendendo com as referências o que seria possível desenvolver, começamos a estudar os conceitos do que é um jogo do que são mecânicas dinâmicas de elementos estéticos elementos da experiência do usuário e abordamos questões técnicas como identificar quais eram os looks de jogo e como montar um manual que ensinasse a

jogar do zero. A turma se dividiu em grupos e cada grupo começou então a pesquisar quais jogos seriam utilizados como referência para a sua proposta, como eles se relacionavam com essas questões técnicas e como essa proposta poderia ser realizada. Para isso utilizamos uma ferramenta para organizar as ideias de maneira escrita. Como citado anteriormente, a organização das ideias e dos envolvidos em qualquer projeto de design, mas principalmente em projetos complexos como é o caso dos jogos, é crucial para a execução do projeto reduzindo esforço e maximizando resultados.

Após algumas semanas de desenvolvimento orientado, os estudantes entregaram jogos complexos com conceitos sólidos, mecânicas dinâmicas e estéticas muito bem estabelecidos e desenvolvidas dado o tempo de desenvolvimento. Alguns desses jogos chegaram a ser finalizados e exibidos em eventos de jogos de tabuleiro, outros permanecem em desenvolvimento, se tornando projetos que seus criadores pretendem um dia finalizar e, quiçá, lançar comercialmente.

Figura 29. Mapa e ilustrações para o jogo Miaufiosos.





Fonte: Acervo pessoal.

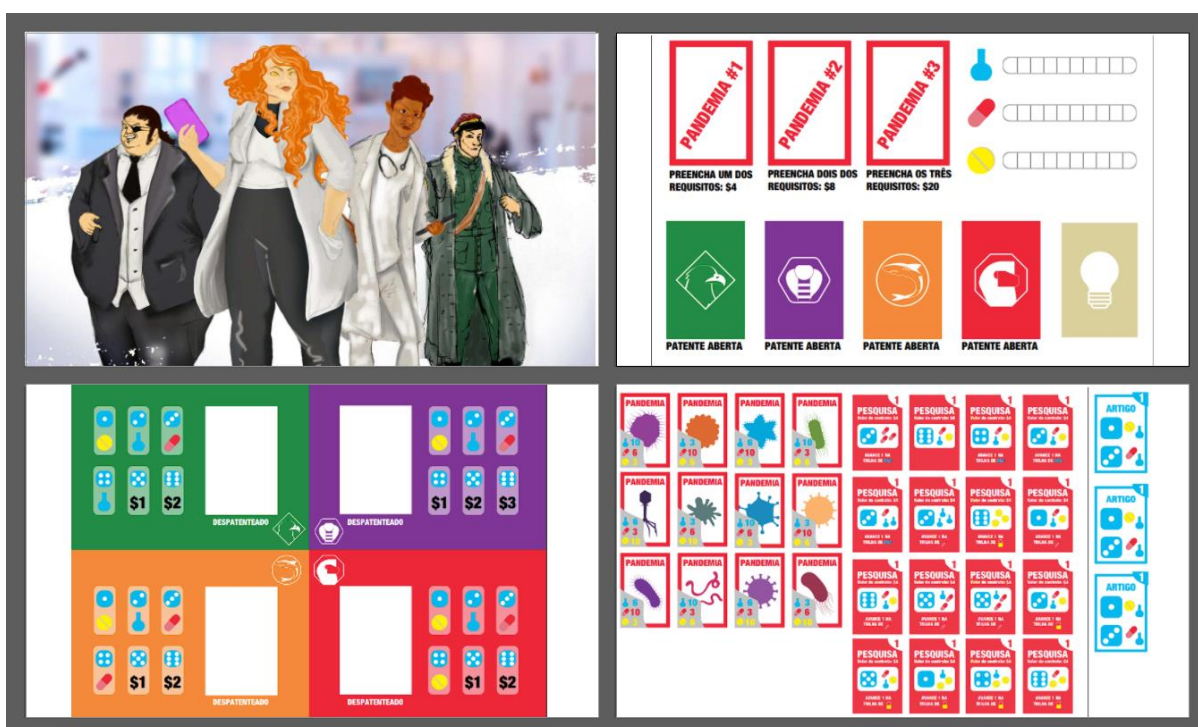
Mapa e ilustrações para o jogo Miaufiosos, um jogo de tabuleiro de posicionamento de trabalhadores, onde o jogador assume o lugar de um gato contrabandista de ração. Jogo desenvolvido durante a disciplina Tópicos Especiais em Design no segundo semestre de 2020 na Universidade Federal de Goiás.

É importante frisar que, devido ao curto período de tempo, as disciplinas muitas vezes finalizaram com jogos que, apesar de já terem passado por algumas etapas de testes, ainda careciam de serem finalizados, visto existirem muitos detalhes, principalmente envolvidos nas questões da apresentação visual do jogo, cruciais para a boa execução do jogo. Um pequeno erro de balanceamento poderia tornar um jogo inviável e levar embora toda diversão prometida. Então existe um trabalho importante quanto ao fato de que jogos desenvolvidos com tão pouco tempo e recurso tendem a exigir um cuidado especial no que diz respeito à revisão de regras e refinamento visual. A pressa para lançar, ou para tentar publicar um jogo, tende a resultar em pequenas catástrofes para os envolvidos.

Como atividade final da disciplina, foi proposta a participação em uma Game Jam, um tipo de maratona de desenvolvimento de jogos onde os participantes recebem o tema e precisam entregar um protótipo jogável dentro de uma curta janela de tempo, tradicionalmente 48 horas. A atividade, que tinha como foco o

desenvolvimento de um jogo de tabuleiro, foi direcionada para todos estudantes, mas com particular empolgação por uma parcela da turma que estava interessada em se aprofundar nas questões de game design, de modo que ofereci alternativas de avaliação para os estudantes que não estivessem dispostos a participar de um evento exaustivo que começa na sexta e termina domingo à noite. O objetivo da atividade na Game Jam foi cumprido, com dois grupos de estudantes inscritos, cada um desenvolvendo uma proposta de jogo do zero.

Figura 30. Projeto Corona.

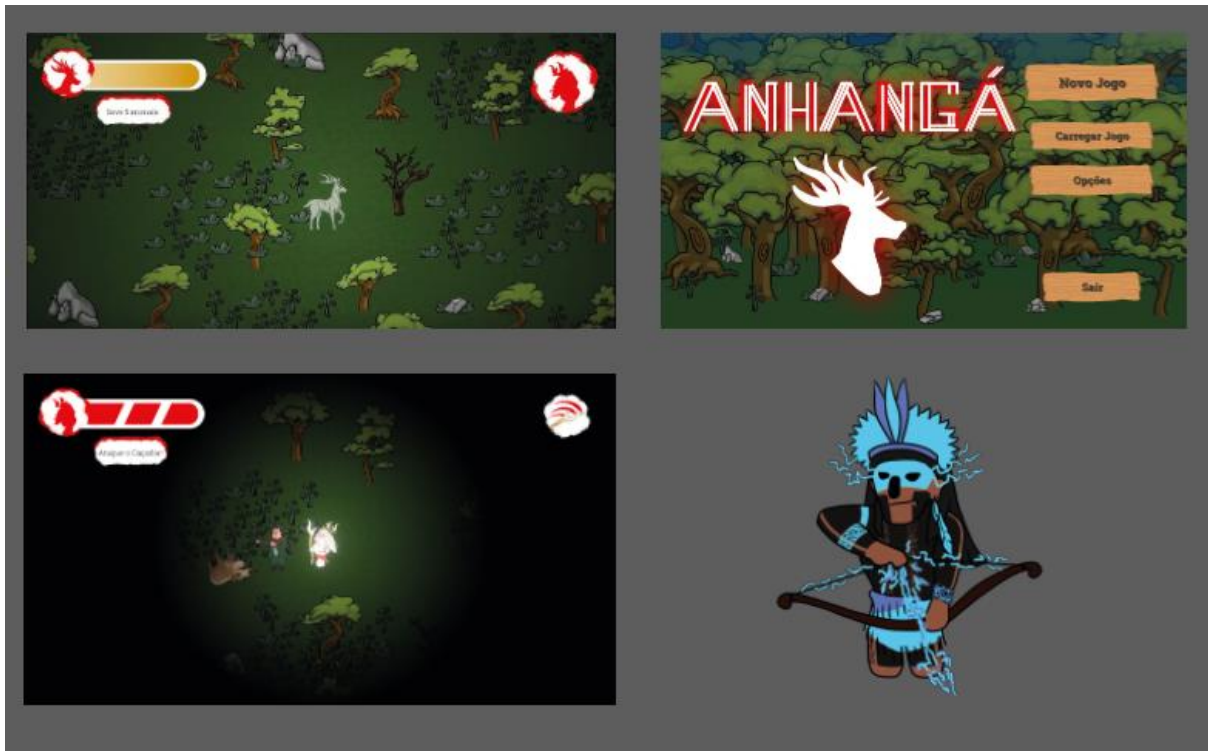


Fonte: Acervo pessoal.

O Projeto Corona surgiu em uma Game Jam para jogos de tabuleiro e foi feito de maneira colaborativa junto aos estudantes. A correria e pressa do evento, no entanto, acabou deixando passar algumas questões conceituais que nos fizeram cancelar os planos de publicação posterior ao perceber que o jogo retrata de maneira não positiva os esforços no desenvolvimento de uma vacina para a COVID-19, principalmente pelo aspecto competitivo do jogo.

Nos meses seguintes à conclusão da disciplina, alguns estudantes e eu continuamos mantendo contato via redes sociais digitais, onde participamos de outras Game Jams. A princípio somente ex-alunos faziam parte do grupo, mas em pouco tempo se uniram outros designers, ilustradores e programadores e me vi em situação de igualdade com os demais membros do grupo, não mais no papel de professor.

Figura 31. Capturas de tela e assets do jogo digital Anhangá.

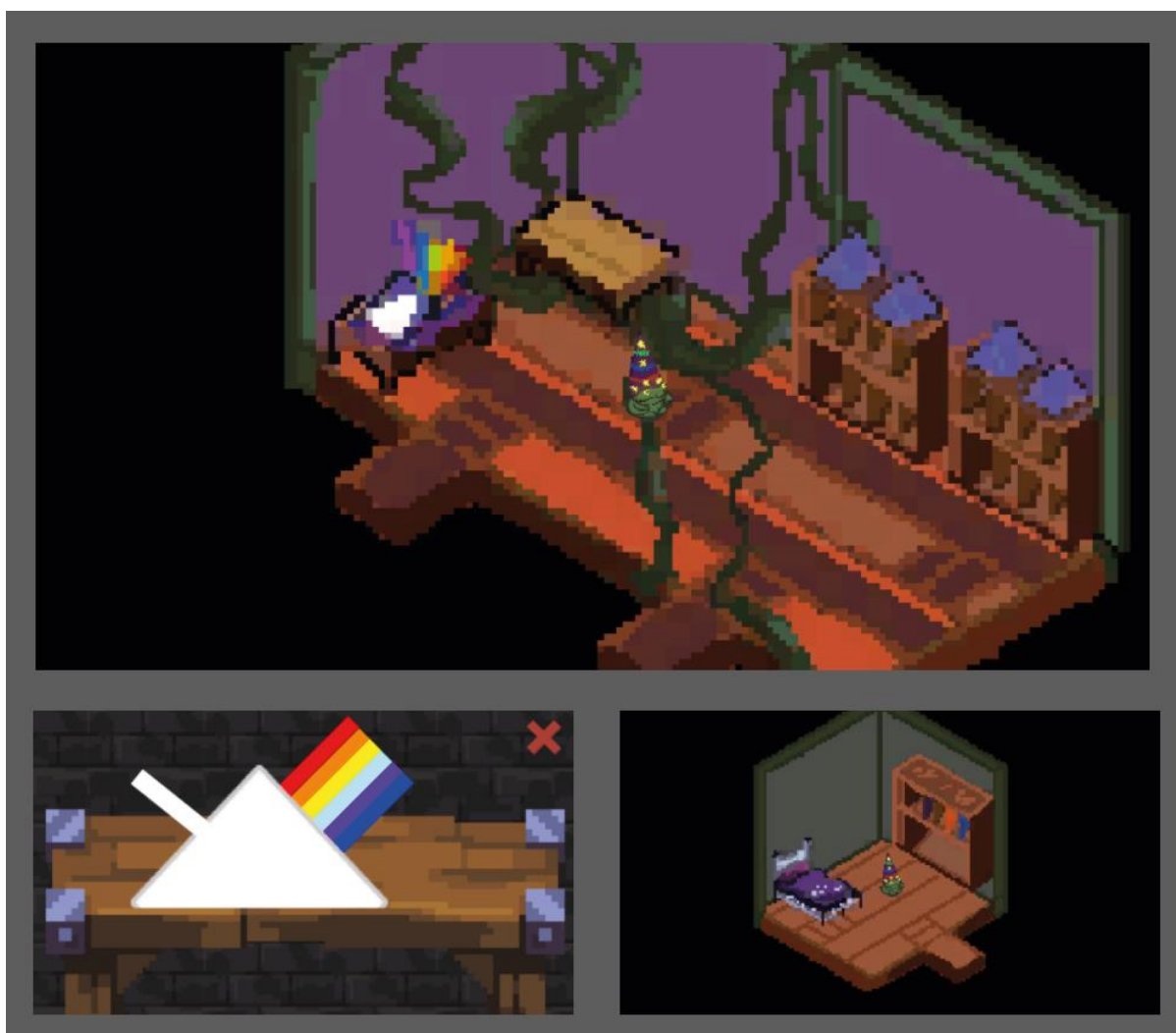


Fonte: Acervo pessoal.

Capturas de tela e assets do jogo digital Anhangá, uma ação-aventura na qual jogadores controlam Anhangá e batalham contra madeireiros que estão invadindo a floresta. O jogo tomou inspirações das lendas do protetor das matas da cosmovisão tupinambá, incluindo outras entidades e lendas, como Tupã (abaixo à direita).

Nesse contexto, as metodologias de criação que adotei ao longo da disciplina para organizar os alunos foram essenciais para organizar o grupo, os recursos e o processo criativo. Em um contexto com múltiplos participantes do processo de design do jogo, é fácil se perder em meio ao toró de ideias que surgem naturalmente, de modo que sem uma metodologia robusta os participantes ficam à deriva em meio a tantas possibilidades. Dar voz a todos envolvidos e sistematizar a análise das ideias que iam surgindo foi uma tarefa simplificada pela aplicação de ferramentas de design apropriadas, que na prática permitiam interações mais democráticas.

Figura 32. Jogo Lenda de Webert da Silva.



Fonte: Acervo pessoal.

A Lenda de Webert da Silva foi desenvolvida em uma Game Jam junto de ex-alunos e alguns membros da comunidade de desenvolvedores de jogos de Goiânia. O jogo utiliza de desafios lógicos para ensinar conceitos de física e química.

Organizar as ideias e garantir o fluxo de produção era outro objetivo da aplicação de metodologias de criação: a estruturação das informações importantes em um Documento de Design de Jogo, ou GDD1, proporcionou objetividade e consistência ao projeto, sendo um norte importante para que os envolvidos não se desviassem dos requisitos estabelecidos previamente.

Dentre minhas experiências recentes com jogos em sala de aula, vale a pena trazer um breve relato **do evento** “Cá Entre Nós”, realizado na Galeria da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, entre os dias 06 e 22 de julho de 2022. Organizado pela professora Alice Fátima Martins, o evento foi inicialmente

concebido para acontecer em paralelo à disciplina ministrada para os estudantes do curso de licenciatura em artes visuais na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás enquanto uma exposição multimidiática dos trabalhos dos estudantes.

O evento teve uma reverberação lúdica, que surgiu a partir de discussões em sala de aula sobre a utilização de jogos como ferramentas educativas. Posteriormente, durante o evento, os estudantes se interessaram em tirar um dia para jogar jogos de tabuleiro na Galeria que estava ocupada. A ação foi organizada pelos próprios estudantes, e eu, na qualidade de professor estagiário, fiquei responsável por levar alguns jogos de tabuleiro. A receptividade dos estudantes foi imediata, e a realização de uma tarde dedicada aos jogos permitiu que experimentassem de forma prática as diversas possibilidades pedagógicas oferecidas por essa ferramenta.

A partir dessa experiência inicial, os estudantes demonstraram grande interesse em criar suas próprias versões de jogos, de forma que, aproveitando o interesse dos estudantes, passamos a nos aprofundar na prática de adaptar jogos de tabuleiro para a educação tendo como base o contexto de uso e produção dessa adaptação. Tomando como referência o jogo Dixit (Jean-Louis Roubira, 2008), os alunos se organizaram para desenvolver um jogo que pudesse valorizar as capacidades artísticas dos envolvidos. Minha maior influência nesse trabalho foi organizar o fluxo criativo e os arquivos gerados pelos estudantes, de modo que inseri uma série de ferramentas e metodologias para auxiliar a entender o que e como deveríamos fazer, e após definir os elementos que deveriam ser criados para o jogo, definimos que cada estudante ficaria responsável por criar duas gravuras originais que serviram como cartas para o novo jogo.

Uma vez finalizado, o jogo teve suas artes expostas em um evento paralelo, onde o jogo e as artes criadas pelos estudantes foram expostos para membros da comunidade interna e externa da Universidade. Essa versão adaptada de Dixit (2008) ficou intitulada “Cá Entre Nós Game” e atraiu a atenção de muitos estudantes de diversas áreas, sendo considerada um sucesso pelos participantes. Criar esse jogo foi uma experiência que surgiu a partir do interesse dos estudantes, de uma forma orgânica o interesse em aplicar os jogos de tabuleiro em sala de aula se uniu à

vontade de criar algo, e muito rapidamente os estudantes já estavam entregues ao projeto. Além disso, a experiência demonstrou que a utilização de jogos em sala de aula pode tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo, contribuindo para a construção de um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e prazeroso.

Logo no início do desenvolvimento da presente tese tivemos contato com o projeto de extensão Politizar - Goiânia, uma iniciativa da Câmara Municipal de Goiânia e da Universidade Federal de Goiás que tem como finalidade educar sobre a vida política da capital goiana, colocando alunos do ensino médio em contato com servidores do legislativo e vereadores em uma atividade imersiva. A coordenação do projeto Politizar entrou em contato e, sabendo da pesquisa com jogos de tabuleiros e educação, requisitou que fosse feito um jogo que auxiliasse a proposta de atividade imersiva. Após deliberação com a equipe gestora do Projeto Politizar - Goiânia ficou definido que nossos objetivos gerais eram:

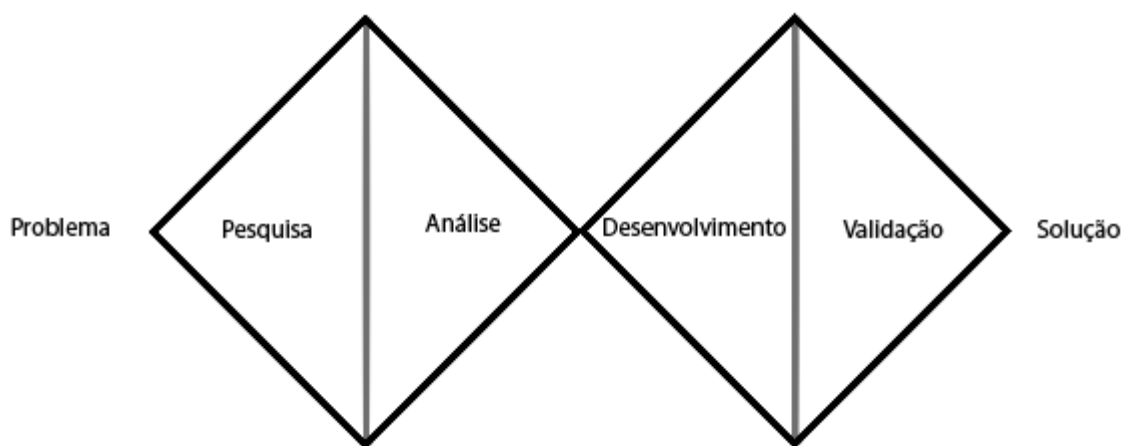
- Oferecer uma experiência divertida e dinâmica.
- Entregar uma solução gráfica adequada à proposta do jogo e alinhada com a qualidade de jogos comerciais.
- Incluir no jogo elementos conceituais que aproximem jogadores da rotina legislativa em nível municipal.

No início do desenvolvimento eu fiz um convite aberto a ex alunos e outros designers a participarem do desenvolvimento desse jogo. O chamado foi atendido por nove pessoas, que participaram direta ou indiretamente do desenvolvimento do jogo, indo desde participações pontuais em reuniões, até o profundo envolvimento com o projeto do início à entrega. Uma das minhas maiores preocupações foi criar um ambiente de criação colaborativo que me permitisse perceber problemas e raciocinar soluções que sozinho eu não seria capaz.

Há trabalho, e muito, para quem tiver disposição e imaginação para se lançar a novas empreitadas. Primeiro passo: abdicar da premissa de que os problemas são simples. Se você tem uma resposta pronta, é provável que não tenha entendido direito a pergunta. Aprofundar a análise do problema, antes de propor soluções, é uma velha e boa máxima das metodologias de projeto que ainda retém toda a sua validade. (...). Não é responsabilidade dos designers salvar o mundo, como clamavam as vozes proféticas dos anos 1960 e 1970, até porque

Ao longo do trabalho falamos em metodologias sob diversas perspectivas, mas enquanto falo do desenvolvimento do jogo estarei especificamente falando de ferramentas metodológicas que ajudaram a organizar a informação, o cronograma e o processo criativo. Com essa finalidade, me reuni com o grupo de desenvolvimento e expliquei que o projeto seria segmentado em 4 momentos metodológicos distintos: **pesquisa, análise, desenvolvimento e entrega.**

Figura 34. Diagrama com a metodologia Double Diamond.



Fonte: Arquivo pessoal.

Diagrama com a metodologia Double Diamond, uma maneira fácil de organizar e sistematizar o processo criativo em quatro momentos distintos.

O **mais crucial** ao longo do desenvolvimento do jogo, bem como em qualquer projeto complexo, é garantir que as etapas metodológicas sejam cumpridas em sua devida ordem, uma tarefa que se torna exponencialmente difícil conforme aumenta o grupo de envolvidos. O ímpeto criativo muitas vezes apressa etapas de criação que deve acontecer posteriormente, sendo obrigação do gestor do projeto, aqui na figura do professor, garantir que as etapas sejam respeitadas. Em diversos projetos um comportamento se repetiu: estudantes, e eventualmente outros professores, pulando etapas de criação na ânsia do momento, querendo definir logo em um primeiro instante de diálogo (brainstorm) como vai ser o jogo, quem é o personagem principal, etc, decisões que só devem ser tomadas em um momento mais avançado de desenvolvimento. Essas decisões devem ser tomadas após pesquisar quais são as outras opções, e muitas vezes o maior trabalho de um gestor de projeto é convencer

que as ideias colocadas à mesa podem ser aprimoradas se o método criativo for seguido.

*“Criatividade não significa improvisação sem método”
Bruno Munari, 1981, p.21.*

Durante as reuniões cronômetros eram utilizados para que cada integrante não extrapolasse nem ficasse abaixo de um tempo mínimo de fala. Ideias eram listadas, exibidas e na sequência votadas, e, para garantir que nós pudéssemos explorar todas as ideias, várias dinâmicas foram propostas a fim de garantir que os integrantes do projeto pudessem expor suas ideias ao mesmo tempo de abrir mão delas e trabalhar com as ideias dos outros. A falta de comunicação e mediação em qualquer grande projeto irá implicar em inevitáveis e severas perdas criativas, então meu maior esforço era garantir que os integrantes dessem suas ideias, ao mesmo tempo que suprimia as minhas próprias para garantir que outras soluções para além das minhas surgissem no desenvolvimento do jogo.

Na prática, isso significa convencer a equipe criadora que seguir uma série de tabelas, cronogramas e ferramentas será mais eficaz que seguir um caminho de produção livre e espontâneo, significa ter de operar podando e adiando as soluções oferecidas pelos envolvidos, direcionando a atenção e vontade dos participantes para algo que muitas vezes está afastado de suas próprias visões sobre o projeto em desenvolvimento. Porém, sem esse direcionamento, todo projeto vai tender para um caminho que se torna exponencialmente caótico conforme aumenta a complexidade e quantidade de agentes envolvidos, então é central ao gestor do projeto saber utilizar a metodologia como guia.

O verdadeiro domínio do design de jogos é a estética dos sistemas interativos. Mesmo antes da existência dos computadores, criar jogos significava projetar sistemas dinâmicos para os jogadores habitarem. Todo jogo, desde Pedra-Papel-Tesoura até The Sims e além, é um espaço de possibilidades que os jogadores exploram. Definir esse espaço é o trabalho colaborativo do processo de design de jogos. (Tekinbas; Zimmerman, 2003, p.1. Tradução do autor)

Ao lidar com desenvolvimento colaborativo, é importante manter o foco do projeto em mente, e no caso de um jogo, o foco é a experiência do jogador. O projeto Politizar possui a exigência de uma série de requisitos, como uma representação positiva do espaço legislativo, uma abordagem crítica e apartidária do tema e, claro, a construção de significado em torno da realidade legislativa. A possibilidade de poder projetar um jogo, tendo como ponto de partida as demandas educacionais, eleva as potências discursivas desta pesquisa, possibilitando pensar o processo educacional, criativo, técnico e metodológico.

Falando rapidamente, o passo metodológico de **Pesquisa** diz respeito à entender quais são as circunstâncias que o jogo vai ser desenvolvido, quem são os envolvidos, quais demandas e objetivos esse jogo deve cumprir, quem irá jogar, quais outros jogos similares existem, enquanto que na etapa da **Análise** as informações que foram levantadas são categorizadas, discutidas e selecionadas, e é somente durante a **Criação** que damos início ao processo de escolhas de mecânicas, referências estéticas, cores, personagens, narrativas, etc, e é na etapa de **Produção** que vamos pensar em como implementar e testar o que foi definido para o jogo.

Não são incomuns projetos que pulam ou misturam etapas sem a devida responsabilidade. É importante frisar que processos metodológicos dentro do design devem ser entendidos de maneira orgânica, sendo vital saber quando e como adaptar uma metodologia, que não deve ser vista monoliticamente, mas como parte de um processo. Porém, o uso muito livre e despreocupado de metodologias de desenvolvimento acaba por oferecer processos menos controláveis e produtivos.

“Design sem pesquisa é design sem solução”.
Dan Norman, 2006, p.35.

Dessa forma, um grupo que logo no **brainstorm** define muito sobre o jogo sem a devida pesquisa, levantamento e análise de informações importantes, acaba por ou ter de se comprometer com escolhas feitas sem a devida fundamentação ou ter de refazer parte do trabalho quando as informações forem atualizadas. Mesmo uma escolha simples, surgida espontaneamente e que parecia ser uma boa ideia em um

primeiro momento, pode se tornar um grande complicador no desenvolvimento do projeto.

Não menos maléfico para o desenvolvimento de um projeto é quando se apressa a prototipação do jogo logo que são feitas as escolhas estéticas e/ou mecânicas sem o devido desenvolvimento ou teste: a facilidade de acesso à impressão 3d e a serviços gráficos muitas vezes contribuem para que desenvolvedores adiantem a confecção de caixas, mapas, miniaturas, dados personalizados, que demandam energia e recursos, e que na possibilidade de precisarem ser atualizados causam desânimo e sensação de desperdício de tempo nos envolvidos. Essas são situações comuns, que eu já passei ou vi passarem, e são facilmente evitadas com o uso de metodologias para o processo criativo. Com base nessas preocupações referentes ao desenvolvimento do jogo, apresentei um plano de ação junto aos demais desenvolvedores para garantir que:

- As etapas metodológicas fossem respeitadas.
- O desenvolvimento deveria ser coletivo, de modo a procurar melhores soluções de experiência a partir da colaboração de várias partes.
- Os desenvolvedores pudessem se comunicar e comunicar ideias com maior fluidez.
- Os requisitos escolhidos fossem seguidos sem se deixar levar por resultados divergentes, mas satisfatórios.
- Fossem priorizadas soluções divertidas e simples, trazendo regras o mais simples possível, sem abrir mão de profundidade estratégica.
- A prioridade mecânica (regras) em frente às soluções estéticas (personagens, miniaturas, ilustrações, etc).
- A prioridade de diversão em frente ao conteúdo (simulação).

Após uma reunião inicial com a equipe gestora do Politizar e alguns dos desenvolvedores, delimitamos o escopo inicial e cronograma do projeto. Nosso ponto de partida para o desenvolvimento do jogo foi definir qual é a resposta emocional que se espera que o jogo atinja, e esse foi o norte ao longo de todo projeto, delimitando

quais mecânicas seriam incluídas para oferecer uma experiência eufórica e astuta. O gênero do jogo delimita as possibilidades de regras, de modo que ao indicar quais gêneros mais aproximavam o jogo da experiência proposta, então foram delimitados gêneros leves, focados na diversão desejada. A diversão, por sua parte, delimita como a experiência se dá no contexto de jogo.

- Público: Adolescentes em idade escolar que estarão em um momento de introdução à Câmara Municipal.
- Sentimento: Euforia, Astúcia.
Objetivos: Introduzir a rotina legislativa municipal.
- Gênero do jogo: Party-Game, Jogo político, jogo de votação, jogo de dedução social.
- Diversão desejada: Descobrir quem é quem no jogo durante as negociações de votos, enquanto mantém suas intenções ocultas e aproveitar as informações coletadas.
- Recursos: Cartas, mapas, caixas, impressos gráficos em geral, pequenas peças de plástico (marcadores, fichas, moedas, emblemas, etc) são possíveis, mas priorizar os impressos.

Com essas questões e objetivos no horizonte, apliquei uma série de ferramentas metodológicas para garantir que desvios fossem minimizados, principalmente os que diziam respeito à experiência desejada de jogo: ao longo do desenvolvimento surgiram várias opções de regras e dinâmicas que ofereciam experiências diversas de jogo, mas as escolhas eram facilitadas uma vez que já estava definida metodologicamente qual era a experiência desejada.

Uma vez definidas as etapas e prioridades de desenvolvimento, dividimos o grupo em equipes baseando nas afinidades e habilidades dos envolvidos. Na prática foi difícil coordenar o projeto sendo o jogador e designer com mais experiência, visto que eu suprimi ao máximo as opiniões e soluções que eu poderia ofertar para garantir que os demais envolvidos dessem suas visões e ideias para o projeto, ao mesmo tempo que fiz o máximo para ouvir e integrar opiniões divergentes das minhas. Porém, na prática, a descentralização de decisões e propostas foi mais complexa de por em

prática que planejado, visto que o maior desafio era garantir que o ritmo do projeto não diminuísse ao ponto de eu precisar tomar decisões para o projeto monocraticamente por falta de participação, o que veio a acontecer algumas vezes.

Nos meses que seguiram nos reunimos para definir o sistema de regras do jogo, parando a pesquisa para testar outros títulos que os desenvolvedores indicavam que poderiam ofertar opções mecânicas e dinâmicas. Uma vez definido o escopo do jogo, selecionamos mecânicas compatíveis e as testamos em versões muito iniciais do jogo que tentavam entender como essas diferentes regras poderiam se relacionar.

Figura 35. Capturas de tela de algumas páginas da metodologia utilizada.



Fonte: Acervo pessoal.

Como o desenvolvimento se deu majoritariamente em ambiente digital, precisei me apoiar em ferramentas e softwares que permitissem que o grupo se comunicasse e entendesse com clareza quais eram as demandas de cada etapa do desenvolvimento.

Salienta-se que o design foi a espinha medular do processo criativo, contribuindo para um processo coeso e alinhado, organizado e desenvolvido a partir das ferramentas que ajudaram a organizar as diversas demandas e exigências que o projeto impôs. Jogos podem ser produtos muito complexos, no nosso processo partimos da metodologia para organizar o fluxo de trabalho e para restringir o processo

criativo, visto que o desenvolvimento de um jogo com diretrizes tão claras quanto a conteúdo e tema pode facilmente ser desviado para um resultado diferente do desejado.

Os desenvolvedores foram divididos em três times, com diferentes competências: **Investigação**, que ficou responsável de propor jogos para o resto da equipe experimentar e se inspirar, **Gráfico**, que cuidou da produção do jogo e seus elementos, como caixa e manual, e **Playtest**, que ficou responsável por convocar e organizar as sessões de teste de jogo, uma tentativa inicial de descentralização de decisões e segmentação de tarefas. Mas a realidade da pesquisa exigiu que tomasse a frente dos três grupos, eventualmente tomando decisões monocráticas em momentos de menor resposta do grupo. Porém, o processo de desenvolvimento se deu de maneira efetivamente democrática, com os membros dos três times participando das tomadas de decisões das mecânicas e estéticas do jogo desenvolvido.

O levantamento de informações teve duas preocupações principais: entender quais jogos e mecânicas poderiam funcionar bem com a experiência e temas propostos e quais conhecimentos sobre o poder legislativo municipal deveriam constar no jogo. Como foi citado anteriormente, é extremamente importante que as etapas metodológicas de Pesquisa e Análise antecedejam quaisquer escolhas definitivas sobre o jogo, de forma que passamos algumas semanas somente experimentando, discutindo e analisando jogos de tabuleiro digitais para entender quais mecânicas poderiam ser aplicadas ou adaptadas, e fomos refinando os objetivos, que foram consolidados da seguinte forma:

- Política como Gestão pública.
- Câmara municipal como casa do povo.
- Município como uma parte importante do Ente Federativo.
- Obrigações dos Vereadores: fiscalizar, legislar, votar.
- Jogadores com diferentes objetivos, assembleia como possibilidade de negociar politicamente os votos.
- Voto como mecânica: a preocupação principal no inevitável uso do voto como mecânica de jogo é dar significado para o voto durante o

jogo, ou seja, fazer o jogador pensar, calcular, especular. Para isso as escolhas possíveis, e suas implicações, devem ser claras.

- Comissões temáticas: definem quem vota em cada tema. Pode ser utilizado como dinâmica em um jogo baseado em escolhas de quem vota o quê.
- Importante: evitar o tema desonestidade, corrupção e ELEIÇÕES como mecânicas de jogo.

Nesse sentido, tomamos cuidado principalmente em garantir que o jogo tivesse poucas regras e que exigisse do jogador pouca carga de memória, permitindo focar nas interações sociais e na dedução. Também houve uma preocupação em garantir que o jogo gerasse uma sensação positiva sobre o fazer político, e desde o primeiro momento estabeleceu-se que o jogo não teria em suas regras nada relativo à corrupção, tema recorrente dentre os jogos sobre política pesquisados. Isso pois a corrupção, por seu aspecto repugnante, gera comoção e uma memória tão negativa que imediatamente liga corrupção à política. Porém não achamos interessante fazer perdurar uma visão despolitizante que iguala políticos honestos e corruptos ao normatizar uma prática que não é do jogo político: a única maneira de ser corrupto no jogo é ser corrupto na vida real, já que a corrupção é a recusa à regra comum.

Ao longo do projeto fomos testando a viabilidade desses objetivos, de modo que optamos por alterar, ou até mesmo excluir, objetivos como as Comissões Temáticas, que seriam um conteúdo relacionado às Comissões Parlamentares pois, apesar das Comissões serem centrais para o funcionamento da rotina legislativa, elas apresentaram uma carga de regras e informação que tornava o jogo mais complexo e lento.

Dessa forma é importante ressaltar que o jogo não se propõe a ser uma simulação da realidade, ou a refletir com acurácia a realidade legislativa. O jogo deve ser, acima de tudo, uma analogia, e enquanto analogia deve se permitir ao simplismo, porém não pode abrir mão do paralelismo entre a realidade legislativa e a maneira que as regras e o jogo retratam os elementos dessa realidade.

Ao longo do desenvolvimento duas situações foram particularmente recorrentes: a necessidade de introduzir conteúdos referentes ao fazer político da Câmara dos Vereadores no jogo, e o surgimento de mecânicas e regras que mudavam

a experiência de jogo. Nessas duas situações a solução passava por entender e testar como a alteração afetou a experiência de jogo, e se aproximava dos nossos objetivos, ou se nos afastava. Por vezes as regras implementadas não se refletiram no comportamento esperado, de modo que toda alteração exigiu testes a fim de entregar simplicidade, diversão e conteúdo.

A partir de uma articulação entre a metodologia aplicada e os elementos criativos envolvidos, pretende-se entender como estes se relacionam com os aspectos mecânicos, dinâmicos e estéticos representados no jogo e em como esses aspectos são considerados no processo criativo que culmina na criação de significados que o jogo opera. Um dos exemplos práticos é a torre do prefeito, elemento mecânico/estético presente no jogo, resultado de uma sugestão que foi desenvolvida a partir de uma ferramenta de design thinking, resultando em uma solução mecânica que resolveu alguns problemas de jogabilidade, bem como possibilitou inserir a figura do representante do executivo municipal no jogo, que foi uma exigência temática que apresentou dificuldades em ser cumprida.

A torre da prefeitura surgiu originalmente da necessidade de desacelerar o ritmo do jogo e dar mais sentido às escolhas dos jogadores. Com as regras anteriores à torre, a jogabilidade acabava muito apressada e com um ritmo muito frenético, de modo que, após a fase de votação da lei, o orçamento referente àquela lei, ou melhor, a pontuação do jogo, seria imediatamente transferido caso os jogadores assim decidissem, o que incidia em um estilo de jogo menos estratégico e mais aleatório, já que a parte dedutiva importava menos. Com a torre da prefeitura, após a aprovação da lei, é necessário que um jogador avance a trilha da torre da prefeitura, para que então, dentre as leis aprovadas pelos jogadores, ele escolha abertamente uma das leis aprovadas, para que a verba seja então alocada.

Dada a função mecânica da Torre da Prefeitura, é importante ressaltar que ela resolvia um problema simbólico que as regras do jogo apresentavam anteriormente. O jogo Vossa Excelência apresenta uma função muito específica, que é a de operar na formação de jovens durante as intensas e já corridas atividades do programa Politizar - GYN. Para além de ser divertida, breve e fácil, a jogabilidade deveria refletir, com algum rigor, as atividades da Câmara dos Vereadores de Goiânia.

Conceitualmente, um dos pontos importantes que o jogo estava com dificuldade de retratar era a função do Prefeito:

Art. 115 - Compete privativamente ao Prefeito:

IV - sancionar, promulgar e fazer publicar as leis aprovadas pela Câmara e expedir decretos e regulamentos para sua fiel execução;

V - vetar projetos de lei, total ou parcialmente;

https://www.goiania.go.leg.br/leis/legislacao-compilada/pdfs/cmgo_lei-organica-do-municipio-de-goiania_ate-elom-85-2023.pdf

Após alguns testes internos com um protótipo mínimo¹⁷, pudemos verificar que as dinâmicas batiam com a experiência que foi definida anteriormente, e após algumas adaptações passamos para o processo de **Produção**, onde o foco do **Time Gráfico** era fazer o protótipo de alta fidelidade que seria utilizado para o processo de teste de jogo, liderado pelo **Time de Playtest** com participantes externos. Achei importante fazer um protótipo que entregasse uma experiência estética que aproximasse os jogadores da proposta do jogo, e por contar com designers na equipe do **Time Gráfico**, conseguimos diagramar e ilustrar sem gastar muitos recursos. Após os testes internos, fizemos algumas adaptações na identidade visual do jogo, alterando principalmente o estilo de ilustrações para se alinharem à experiência que o jogo ofereceu no primeiro momento.

A valorização dos aspectos visuais do jogo foi levada muito a sério, de modo que mesmo nesse primeiro momento de teste buscamos entregar uma experiência estética que permitisse aproximar o público de nossa proposta. Originalmente as ilustrações do jogo seriam feitas em estilo Pixel Art, uma opção que pareceu razoável em um primeiro momento de desenvolvimento por presumimos o envolvimento do público com jogos digitais que seguem a estética do pixel, como Minecraft (2011) e Terraria (2011), porém essa opção estética de estética visual não dialogou com as dinâmicas que percebemos ao desenvolver o jogo, de modo que após pesquisa,

¹⁷ Um protótipo mínimo, por vezes chamado de MVP (Minimum Viable Product), se refere à um protótipo que tenta entregar uma usabilidade próxima do produto idealizado com o menor dispêndio de energia, o que nosso caso significou uma série de protótipos feitos com peças improvisadas e papéis rabiscados.

análise e votação optamos por uma identidade visual das ilustrações que remetesse aos desenhos animados, uma referência cruzada com Cuphead (2017), um jogo digital que foi animado analogicamente para dar a sensação das animações da primeira metade do século XXI. As ilustrações para a caixa do jogo e o mapa foram feitas por um artista local, a partir dos requisitos que avaliamos serem mais interessantes para o jogo, como diversidade e uma aproximação positiva da imagem legislativa municipal.

Figura 36. Capturas de Cuphead (2017), Betty Boop Snow White (1933) e Popeye e Simbad (1936).



Fonte: Montagem produzida pelo autor.

Captura de tela do jogo digital Cuphead (2017, acima), fenômeno de vendas que foi produzido utilizando animações feitas à mão para dar a sensação visual de animações da primeira metade do século XX, como Betty Boop Snow White (1933, abaixo à esquerda) e Popeye & Simbad (1936, abaixo à direita).

Ao longo do processo de pesquisa fizemos um levantamento paralelo sobre como os manuais de Jogos de Tabuleiro organizavam as informações, a fim de entender como montar esse documento que é central para o jogo. O manual passou

por uma série de ajustes até estar configurado de maneira apropriada, sendo o foco principal a clareza e simplicidade das informações, visto que o manual não pode deixar dúvidas sobre como o jogo funciona, bem como deve ser o mais sucinto possível, sob o risco de assustar e/ou cansar os jogadores antes mesmo do jogo começar.

Figura 37. Manual do jogo Politizar Apresenta: Vossa Excelência.



Fonte: Acervo pessoal.

O manual foi criado tomando como referência dezenas de outros manuais, que foram mapeados para entendermos quais as melhores opções para estruturar o entendimento do jogo sem auxílio externo.

As outras peças e elementos do jogo receberam igual atenção e cuidado com seus elementos gráficos e conceituais. As cartas do jogo sofreram várias adaptações, principalmente reduções de texto. As fichas do jogo originalmente seriam feitas em papel, uma opção muito acessível e prática, porém optei por confeccionar esses

elementos por meio de uma impressora 3D. Jogos de tabuleiro são artefatos táteis, então investir em objetos que podem ser manuseados pode incrementar profundamente a experiência do jogo. As moedas, utilizadas para marcar a pontuação do jogo, por exemplo, possuem elementos da cultura goianiense em uma de suas faces.

Figura 38. Fotos das peças e do manual do jogo Politizar apresenta: Vossa Excelência.



Fonte: Acervo pessoal. Fotos das peças e do manual do jogo Politizar apresenta: Vossa Excelência, produzido em parceria com a UFG e a Câmara dos Vereadores de Goiânia. O apelo estético foi um dos pontos principais do projeto.

Junto do time de Playtest organizamos os testes com seis voluntários recrutados em um grupo de jogos de tabuleiro de Goiânia, com engajamentos diversos com jogos de tabuleiros, indo de jogadores experientes a iniciantes. Metodologicamente optamos por já nesse estágio fazer um teste de jogo sem explicação das regras, de modo que entregamos o manual para os jogadores e pedimos que eles lessem e interpretassem o manual, de modo que somente tiramos

dúvidas pontuais e equívocos, de interpretação ou redação. Optamos por fazer assim para verificar em qual medida o manual cumpria sua função de ensinar o jogo sem apoio de jogadores que o conhecessem previamente. Apesar de uma série de pequenos ajustes terem sido apontados já nesse momento, os jogadores conseguiram ler, interpretar e aplicar as regras de jogo sem apoio externo, de modo que quando um jogador errava as regras, outro jogador já corrigia, sendo raros os momentos que a equipe de desenvolvimento precisou intervir por equívoco ou esquecimento das regras por parte dos jogadores.

Os testes externos de jogo se deram em uma tarde, onde os jogadores puderam jogar 4 partidas de Vossa Excelência. Junto do Time de Playtest observamos os jogadores interagirem com a caixa do jogo sem mediação. Enquanto um gravador de voz capturava as reações dos jogadores, nos posicionamos em volta da mesa, observando e anotando em silêncio, já que a intenção era ter uma interação mínima e ver como o jogo se comportava sozinho.



Fonte: Acervo pessoal.

Detalhes das moedas e fichas do jogo, originalmente planejadas para serem partes feitas de papelão, foram substituídas por peças de resina produzidas em impressoras 3D. O pequi, empadão e a pamonha fazem as caras das moedas, valorizando as regionalidades do projeto.

As reações no primeiro teste externo de jogo apontaram que, apesar de haver ajustes para serem feitos, o jogo já cumpria muitos dos requisitos desejados: comentários elogiosos sobre a caixa e os elementos visuais eram indicativos que o cuidado com a experiência estética aproximou jogadores da proposta, a leitura e interpretação independente do manual conota que o documento cumpriu sua função, e as reações dos jogadores durante o jogo tiraram qualquer dúvida se a proposta geral de experiência havia sido cumprida.

A primeira partida demandou algumas interações pontuais, mas os jogadores conseguiram jogar o jogo, aplicando as regras e executando as rotinas de jogo sem maiores complicações, e nos momentos de dúvidas deixamos que eles buscassem a resposta no manual e discutem entre si a interpretação das regras em caso de dúvidas, de modo que somente em um momento pontual a equipe de desenvolvimento

precisou intervir por um equívoco na redação do manual. Nos demais casos, os próprios jogadores tiravam as dúvidas uns dos outros.

Logo na primeira partida pudemos ver os jogadores se divertindo, trocando acusações, fazendo promessas e, claro, tentando esconder seus objetivos enquanto deduziram os objetivos dos outros jogadores. Na segunda partida o jogar fluiu de maneira incrivelmente fácil, restando pouco para o Time de Playtest se preocupar, ficando livre para observar as questões referentes à experiência e diversão que os participantes tiveram. Com as regras internalizadas, a terceira e quarta partidas aconteceram em um ritmo mais acelerado, dando uma previsão mais aproximada da extensão real de cada partida, que também estava condizente com o projetado pela equipe de desenvolvimento. Após os testes, fizemos ajustes e atualizações em praticamente todos os elementos do jogo.

Figura 40. Primeira versão do jogo Politizar apresenta: Vossa Excelência.



Fonte: Acervo pessoal.

Versão anterior do jogo, com as fichas ainda de papel.

Testes e atualizações feitas, voltamos nossas atenções para a última etapa do projeto, a **Produção**, etapa em que o projeto é encaminhado para os ajustes finais referentes à realização física do mesmo, introduzindo preocupações sobre o orçamento para impressão e confecção das peças, qualidade e durabilidade dos materiais e distribuição dos jogos. Essas questões exigiram uma série de adaptações, visando reduzir custos, aumentar a qualidade do produto e auxiliar na logística pós-produção.

5. JOGOS POLÍTICOS

5.1 - O Êxodo Digital: Precarização, Escapismo e Controle Tecnológico

*Não sou nada.
Nunca serei nada.
Não posso querer ser nada.
À parte isso, tenho em mim todos os sonhos do mundo.
Fernando Pessoa, Tabacaria.*

O presente capítulo analisa o aprofundamento do "êxodo digital", conceito proposto para descrever o processo social no qual uma parcela crescente da população se exila nos mundos dos jogos digitais para encontrar refúgio da realidade. Argumenta-se que este fenômeno não deve ser tratado como fugas individuais, mas como uma migração em massa que ocorre em função do adoecimento mental coletivo. A implementação recente das inteligências artificiais opera como uma força motriz dupla: ao mesmo tempo que a automação reduz drasticamente as vagas de emprego e precariza o mercado de trabalho, o potencial das IAs em criar mundos ultra-imersivos que oferecem propósito e agência para indivíduos excluídos dos mercados de trabalho acelera ainda mais esse processo migratório para experiências virtuais. A exponencialmente crescente da importância destes mundos digitais os transforma, invariavelmente, em arenas de conflitos político-ideológicos, onde diferentes grupos disputam o espaço narrativo dos jogos.

Ao encararmos essas jornadas no ciberespaço como atos de rejeição, acredito que podemos localizar as forças teóricas que preverão se os mundos sintéticos de fato crescerão tanto quanto os analistas de negócios dizem que crescerão. Quando as pessoas escolhem mundos sintéticos, elas o fazem simplesmente porque, para elas, a vida cotidiana não atende às suas necessidades. A questão de se os mundos sintéticos crescerão é, portanto, em última análise, uma questão de quantas vidas humanas comuns exibem esse nível de vazio cultural e emocional. Se quisermos acreditar em críticos de Charlie Chaplin a Michel Foucault, o número de pessoas que se enquadram nesse critério é muito, muito grande. (Castronova, 2019, p.77. Tradução do autor.)

A cultura dos jogos talvez ofereça alguma das mais profundas mudanças culturais que veremos nas próximas décadas. Para além do crescimento explosivo em popularidade e o surgimento de uma cultura e linguagem baseada em jogos, cresce a quantidade de pessoas que utilizam os jogos como escapismo da realidade. Mas, conforme os jogos se tornam mais complexos e envolventes, e conforme a economia segue acumulando capital nas mãos de oligarcas e empurrando trabalhadores para a precarização, é de se esperar que multidões se desloquem para os mundos digitais, e que esse deslocamento gere impactos importantes na política e economia.

5.2 - E a IA (ou AI)

O impacto das Inteligências Artificiais (IAs) na economia e política deixou de ser uma área especulativa menor e se tornou uma área que urge atenção e análise, uma vez que estamos experimentando uma profunda reestruturação do mercado de trabalho que acontece em ritmo vertiginoso em função das Inteligências Artificiais. Em poucos anos os algoritmos generativos se infiltraram em várias áreas de produção, acelerando processos e reduzindo a necessidade de mão de obra. IAs já estão sendo utilizadas ativamente para substituir profissionais nos mais diversos processos criativos, educativos e artísticos. Empresas se apressam em substituir mão de obra por IAs especializadas¹⁸, e conforme a sociedade aceita as novas tecnologias, cargos são extintos e os cortes de custos são revertidos como lucro para acionistas: a consultoria Goldman Sachs prevê que o impacto pode chegar a mais de 300 milhões de cargos¹⁹, a investigação da McKinsey Global²⁰ indica que até 14% das vagas de emprego do mundo, mais de 375 milhões de pessoas, terão de lidar com mudanças de carreira por causa das inteligências generativas, que podem chegar a reduzir a quantidade de horas globais trabalhadas em até 30%, enquanto a OECD, a Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico²¹ aponta para a

¹⁸ <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9684615>

¹⁹ <https://opendatascience.com/goldman-sachs-report-chatgpt-could-impact-300-million-jobs/>

²⁰ <https://www.mckinsey.com/mgi/our-research/generative-ai-and-the-future-of-work-in-america>

²¹ https://tuac.org/wp-content/uploads/2023/07/TUAC_EmO2023_analysis.pdf

necessidade dos países membros se adaptarem às tecnologias de automação como meio de mitigar as perdas de emprego e o impacto econômico.

A mão de obra ociosa se converte, invariavelmente, em um exército digital de reserva²², multidões de indivíduos desprovidos de vínculos trabalhistas e que estão disponíveis para ocupar cargos precarizados no mercado informal, ou então sob regimes com menos direitos, a chamada pejetização, ou uberização²³, neologismos que definem uma nova realidade que atende as demandas de um mercado liberal cuja finalidade última é reduzir gastos com pessoal para maximizar os ganhos no mercado de ações. Esse exército digital de reserva, conforme defendemos neste capítulo, encontra nos ecossistemas sociais dos jogos digitais maneiras de se manter ocupado e produzindo sentido no mundo, enquanto se mantém disponível para o mercado. Forma-se uma nova dialética entre trabalho, lazer e alienação.

Inteligências artificiais operam um papel duplo central no êxodo digital: ao mesmo tempo que aceleram a precarização dos mercados de trabalho, ajudam a criar refúgios digitais mais imersivos. Atualmente a indústria de jogos resiste, por princípios éticos, a abraçar a revolução de conteúdo gerado por inteligências procedurais, principalmente recursos artísticos como músicas, modelos tridimensionais e animações²⁴. Mas é apenas questão de tempo até que os jogos sejam produzidos majoritariamente, ou até mesmo exclusivamente, por inteligências artificiais. Animações que demandam meses de trabalho de uma equipe especializada são criadas em segundos por modelos generativos, scripts que exigem anos de trabalho de roteiro serão substituídos por algoritmos que respondam às ações dos jogadores,

²² A expressão é uma analogia direta ao conceito de "exército industrial de reserva" (Marx, 2013, p.857) de Karl Marx, que o descreve como um produto necessário da acumulação capitalista e, simultaneamente, uma "alavanca da acumulação capitalista", fornecendo material humano sempre pronto para ser explorado

²³ O termo advém do resultado da retirada de direitos e seguranças trabalhistas, bem como a gestão do trabalho por algoritmos e sistemas de pontuação.

²⁴ O horizonte ético sobre o uso de IA mudou tão rápido quanto as tecnologias de automação de processos criativos, as empresas que no início se posicionaram majoritariamente contra o uso de IA para criar jogos, filmes, músicas, ilustrações, agora flexibilizam seu discurso e já apontam estudar o uso de IA para substituir artistas e programadores no processo de criação de jogos, de modo que posicionamentos mais firmes contra o uso de IA se tornam cada vez mais pontuais, como é o caso da Wizards of the Coast, que produz Magic: the Gathering (1993), um jogo onde o público formou uma comunidade em volta dos artistas que criam as ilustrações para o jogo. <https://magic-support.wizards.com/hc/pt-br/articles/26243069038868-Perguntas-frequentes-sobre-arte-de-IA-generativa>

criando narrativas ultra-imersivas e atualizadas em tempo real que seriam impossíveis por outros meios, gerando experiências de imersão e agência sem precedentes.

A massa de trabalhadores ociosos descrita aqui vivencia uma dissonância entre esforço e resultado, uma crise da promessa meritocrática que os jogos, com suas regras claras e objetivos atingíveis, parecem resolver.

5.3 Meritocracia em jogo

O sujeito de desempenho está livre da instância externa de domínio que o obriga a trabalhar ou que poderia explorá-lo. É senhor e soberano de si mesmo. Assim, não está submisso a ninguém ou está submisso apenas a si mesmo. É nisso que ele se distingue do sujeito de obediência. A queda da instância dominadora não leva à liberdade. Ao contrário, faz com que liberdade e coação coincidam. Assim, o sujeito de desempenho se entrega à liberdade coercitiva ou à livre coerção de maximizar o desempenho. O excesso de trabalho e desempenho agudiza-se numa autoexploração. Essa é mais eficiente que uma exploração do outro, pois caminha de mãos dadas com o sentimento de liberdade. O explorador é ao mesmo tempo o explorado. Agressor e vítima não podem mais ser distinguidos. Essa autorreferencialidade gera uma liberdade paradoxal que, em virtude das estruturas coercitivas que lhe são inerentes, se transforma em violência. Os adoecimentos psíquicos da sociedade de desempenho são precisamente as manifestações patológicas dessa liberdade paradoxal. (Han, 2015, p.17).

A característica fundamental que distingue um jogo da realidade material reside na natureza de suas regras. Para o teórico de jogos Jesper Juul, um jogo é um sistema "meio-real" (*half-real*), composto por "regras reais que os jogadores de fato interagem" e "mundos ficcionais que eles imaginam" (Juul, 2005, p. 1). As regras, por sua natureza, "são projetadas para serem inequívocas, definidas e acima de qualquer discussão" (Juul, 2003, p. 4), garantindo que o esforço do jogador seja quantificável e recompensado de forma transparente dentro do sistema. É essa clareza e justiça procedimental que contrasta brutalmente com a lógica frequentemente arbitrária e opaca do mundo real, onde, como se observa no Brasil, uma legião de profissionais qualificados permanece subutilizada, ou seja, ocupam vagas de trabalho onde seu estudo e especialização não são utilizados de forma plena, o que também implica, por

consequência, em um potencial menor de remuneração, uma indicação que esforço e reconhecimento se dissociam muito facilmente no mundo real.

O Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada informa que a cada 3,5 engenheiros formados no Brasil, apenas um, em média, trabalha em sua área²⁵, sendo a maioria absorvida pelo mercado para atuar em outras áreas, onde suas habilidades analíticas são aproveitadas, mas a formação específica em engenharia é desperdiçada. O caso da engenharia é emblemático pois a pesquisa realizada pelo IPEA foi encomendada com a finalidade de verificar se existem engenheiros o suficiente para acompanhar o crescimento econômico esperado para os próximos anos, a pesquisa, porém, acabou revelando que sobram vagas de engenharia e existe uma demanda por profissionais, os salários, porém, não acompanham as expectativas dos profissionais, que acabam migrando para outras áreas.

Entre o ano 2000 e o ano 2022 a proporção de pessoas acima de 25 com graduação passou de 6,8% para 18,4%²⁶, resultado também dos investimentos em educação pública que aumentaram no período supracitado em relação aos governos anteriores. O mercado, porém, não acompanhou o crescimento da oferta de mão de obra, e atualmente estima-se que 38% dos trabalhadores brasileiros graduados não trabalham em sua área de formação²⁷ ou estão sublocados, um dado alarmante que revela um enorme desperdício em potencial econômico, tanto em nível macroeconômico, quanto em nível individual, visto que a perda salarial pode chegar a 74% para o trabalhador sublocado, que investiu tempo e dinheiro para não ter retorno em sua carreira.

A relação que segue é particularmente danosa para a economia, pois representa um ciclo no qual esses indivíduos sublocados, ou fora do mercado de trabalho, pressionam os valores oferecidos pelo mercado para baixo. Isso torna o mercado brasileiro particularmente atrativo para o capital estrangeiro, que encontra aqui profissionais qualificados dispostos a trabalhar por valores abaixo do mercado internacional. Um exemplo marcante são os profissionais da área de TI, que pela

²⁵ <https://secom.ufg.br/n/13054-pesquisa-aponta-que-53-dos-graduados-estao-em-outra-area>

²⁶ <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/42742-censo-2022-proporcao-da-populacao-com-nivel-superior-completo-aumenta-de-6-8-em-2000-para-18-4-em-2022>

²⁷ <https://www.ipea.gov.br/porta/categorias/45-todas-as-noticias/noticias/15252-estudo-revela-aumento-de-trabalhadores-com-formacao-superior-a-exigida-pelo-mercado>

facilidade de se inserirem em mercados estrangeiros via trabalho remoto, conseguem no mercado externo valores que, em média, chegam a ser 400% maiores que os valores oferecidos aqui, quando a moeda é convertida. Isso significa que, enquanto o salário médio na área de TI no Brasil fica em torno de R\$7.000, na Alemanha a média salarial para a área é superior a R\$27.000²⁸, o que torna o mercado externo o foco de muitos profissionais que poderiam estar criando soluções para o mercado interno. A baixa média salarial é, também, reflexo do baixo salário mínimo, que segundo a constituição federal deveria cobrir as despesas do trabalhador e sua família com alimentação, moradia, saúde, educação, transporte, higiene, vestuário, lazer e previdência social, valor estipulado em mais de R\$7.000²⁹, mas que em janeiro de 2025 somava R\$1.518.

Levando em consideração que a maioria das vagas oferecidas no mercado para trabalhadores graduados não supera dois salários mínimos³⁰, valores como R\$3.000 ou R\$4.000 para profissionais graduados parecem razoáveis para a realidade brasileira, mas estão completamente defasados e abaixo dos padrões internacionais, mesmo para países emergentes e da América Latina, e são absolutamente impraticáveis para se ter uma vida digna e prosperar.

5.4 - Trabalho e adoecimento mental no capitalismo tardio

O problema dos salários baixos e da falta de oferta de vagas de emprego com salários e funções atrativas empurram o proletariado para jornadas extenuantes de trabalho e qualificação, sob a promessa de uma melhora de vida no caso de maior esforço. A promessa meritocrática é incapaz de ser cumprida, ao menos para o bloco social que está inserido numa estrutura de salários defasados e vagas subprodutivas, e é nesse contexto que encontramos um horizonte onde se espalham as doenças

²⁸ <https://www.beeasyintercambio.com/dica/ti-na-alemanha-vs-brasil-comparativo-salarial-e-de-qualidade-de-vida>

²⁹ <https://www.dieese.org.br/notatecnica/2025/notaTec283salarioMinimo.pdf>

³⁰ <https://istoedinheiro.com.br/ranking-mostra-as-profissoes-com-melhores-e-piores-salarios-no-brasil-para-quem-tem-diploma>

relacionadas ao excesso de trabalho e desapontamento com os resultados, como é o caso da depressão e do burnout.

...Até que em uma manhã não consegui me levantar da cama.

Não é uma metáfora — eu não conseguia me levantar. Era um sacrifício me alimentar, ou caminhar até o banheiro. Minha cabeça fazia uma lista das coisas que ficariam para trás se eu não conseguisse fazê-las, e as consequências disso. Perder trabalhos, dinheiro, prazos e, claro, cuidar da minha filha. E quanto mais eu pensava nisso, mais paralisada eu ficava.

...Até esse dia, eu via como qualidades muito importantes da minha personalidade uma ética de trabalho rígida e um comprometimento obsessivo com projetos e empregadores...palavras que hoje vejo como justificativas que escondiam uma verdade dura de engolir: eu nunca procurei aplicar na minha saúde mental ou no meu bem-estar o mesmo empenho que aplicava na minha carreira. O diagnóstico da minha paralisia foi fácil. Síndrome de burnout.

O outro passo foi entender que o meu problema não era exatamente um problema meu — era um problema geracional. A nossa sociedade está vivendo a fase mais aguda do capitalismo. Eu não era uma exceção, aliás, eu era o oposto de uma exceção — meu corpo manifestava um sintoma banal de uma doença social que unia destruição dos direitos trabalhistas, dissolução das garantias sociais e uma instabilidade financeira e emocional que parecia não ter fim. Ao começar a ler *Não aguento mais não aguentar mais* identifiquei imediatamente a principal característica da minha geração: a falta de esperança. Renata Corrêa, no prólogo do livro *Não Aguento Mais Não Aguentar Mais: Como os Milenials se tornaram a geração do Burnout* (Peterson, 2021).

Mark Fisher (2020, p.37) chama esse fenômeno de degradação da saúde mental coletiva e responsabilização pessoal de "vasta privatização do estresse" e salienta que uma das consequências negativas dessa abordagem individualizada é a conclusão que, se o problema é individual, a solução também deve ser, pensamento que impede a organização para uma solução política coletiva. Pressionados pela força da realidade que parece impossível de mudar e de suportar, podemos esperar que cada vez mais pessoas se exilem nos mundos de jogo como maneira de suportar a realidade material.

O sujeito neoliberal vincula o ideal de si mesmo à lógica de acumulação de valor tal qual uma empresa, tendo na colonização dos ideais de vida boa o horizonte de sucesso vivido como vitória ante a concorrência e a acumulação de capital pessoal. O neoliberalismo

instrumentalizou o sofrimento psíquico para os ganhos de produtividade dos trabalhadores e para a atenuação de possíveis revoltas políticas. O adoecimento mental que hoje explode é sintoma de uma sociedade imersa em uma guerra de todos contra todos, em que cada vacilo é vivenciado sob a perspectiva da punição e da exclusão social, sem direito à solidariedade ou a qualquer espaço de comunhão e acolhimento, fazendo com que os sujeitos ignorem, sem questionamento crítico e político, a realidade em que vivem. (Maia, 2024, p.103-104)

Byung-Chul Han argumenta que o mal estar coletivo é responsável por uma mudança de paradigma patológico da sociedade, que passou de um passado recente onde o domínio patológico pertencia às doenças bacteriológicas e virais, nossa era é marcada pelas doenças neuronais, como a depressão, a síndrome de burnout, o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH), o transtorno de personalidade limítrofe (borderline), a transtorno afetivo bipolar (TAB), entre outras, condições que se tornaram predominantes no início do século XXI não em função de agentes patogênicos, mas pelos estímulos e ritmo que a sociedade contemporânea impõe (Han, 2017). Han descreve a transição de uma "sociedade disciplinar" foucaultiana, baseada na proibição e na coerção externa, para uma "sociedade do desempenho", onde o indivíduo se torna "empresário de si mesmo". Nesta nova lógica, o imperativo não é mais "não deves", mas "deves poder". O sujeito, impelido pela busca incessante de maximização do desempenho, entrega-se a uma "livre coerção", resultando em uma autoexploração que é mais eficiente que a exploração pelo outro, pois "caminha de mãos dadas com o sentimento de liberdade" (Han, 2017, p. 30). O burnout, nesse contexto, não é um simples esgotamento, mas a "queima do eu por superaquecimento".

5.5 - Fuga, Isolamento, Exílio e Deserção

Analisando a progressiva precarização dos mercados de trabalho, é inevitável pensar que o isolamento em mundos e comunidades digitais seja a próxima epidemia social. No Japão, o Hikikomoris, pessoas que se isolam socialmente e chegam a passar anos sem sair de seus quartos, são uma preocupação de saúde pública há anos, reflexo da alta tecnologia e do nível econômico do país que permite que esses indivíduos possam permanecer isolados socialmente, mas conectados e jogando. O

problema dos Neets, outro nome para os isolados sociais que se conectam em redes digitais, se aprofundou após a pandemia, atingindo ao menos um milhão e meio de japoneses. O problema, apesar de ser reconhecido há mais tempo no Japão, em parte consequência pelo avanço na disseminação de tecnologias de informação e do Estado de Bem-Estar japonês, se mostra uma tendência mundial pós-pandemia: nos Estados Unidos da América, *Basement Dwellers* é como são conhecidos os indivíduos que se isolam em suas casas e deixam de trabalhar ou sociabilizar (o termo significa “morador de porão”), 家里蹲 (Jiālǐ Dūn), ou “agachado em casa” em uma tradução livre, representam um problema crescente na sociedade chinesa, na Itália o *Retirato Sociale*, e na França o *Retrait Social* representam indivíduos que se alienaram do contexto social, tipicamente se trancando em casa. No Brasil a preocupação com indivíduos isolados socialmente ainda não é um assunto muito discutido, seja academicamente ou na mídia, porém se populariza o termo “jovens desconectados” para se referir à juventude que não está estudando ou no mercado de trabalho, também chamados pejorativamente como “geração nem-nem: nem trabalha, nem estuda”, que segundo o IBGE equivalem a uma a cada 5 pessoas na faixa dos 15 aos 29 anos³¹.

Quadro 1. Fenômenos relacionados ao isolamento em contextos diversos.

País	Termo Local	Tradução/Descrição	Fatores Socioeconômicos e Culturais Associados
Japão	Hikikomori (引き籠り)	"Isolamento social agudo"; indivíduos que se retiram da vida social por longos períodos.	Alta pressão social por conformidade, mercado de trabalho rígido, estigma do fracasso, alta penetração tecnológica.
Japão / Global	NEET	"Not in Education, Employment, or Training"; jovens fora do sistema educacional e do mercado de trabalho.	Desindustrialização, precarização do trabalho, inadequação do sistema educacional às demandas do mercado.
EUA	Basement Dweller	"Morador de porão"; termo pejorativo para adultos que vivem com os pais, desempregados e imersos em cultura online/jogos.	Estagnação salarial, alto custo de vida e endividamento estudantil, declínio de empregos industriais.

³¹ <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/9221-sintese-de-indicadores-sociais.html>

China	Jiālǐ Dūn (家里蹲)	"Agachado em casa"; jovens que desistem de procurar emprego devido à competição extrema.	Altíssima competitividade no mercado de trabalho ("cultura 996"), pressão por sucesso acadêmico.
Brasil	Geração "Nem-Nem"	"Nem estuda, nem trabalha"; jovens de 15 a 29 anos desocupados.	Desigualdade social estrutural, baixa qualidade da educação pública, falta de oportunidades de primeiro emprego.

Fonte: Arquivo pessoal.

As abordagens que tratam dos indivíduos isolados socialmente não raramente tratam a questão a partir de um viés que individualiza o problema e o coloca como se fossem escolhas individuais e/ou consequência da deterioração da saúde mental do indivíduo, e mesmo quando tratam da questão a partir de um ponto de vista social, o fazem a partir de uma leitura comportamental e que tende a ignorar a estrutura econômica que esses indivíduos se encontram, muitas vezes entendendo o isolamento como fruto de si mesmo, e o fenômeno como indivíduos que, coincidentemente, optam pela mesma estratégia para enfrentar a realidade.

Se eu puder, vou embora. Ao mesmo tempo, comecei a pensar nesse modo de agir, pois a deserção é uma ação, não somente uma forma de escapar da guerra, militar. Há muitas outras formas de escapar. Acho, por exemplo, que as mulheres do mundo todo estão desertando da maternidade, com exceção da África e do mundo árabe. Muitos trabalhadores estão desertando do trabalho assalariado. Hoje, a maioria dos jovens na Itália recusam a possibilidade de trabalhar no Estado, o que é novidade. Há um fenômeno massivo de depressão. E eu me pergunto: essa depressão é de fato uma depressão? Escrevi um livrinho, recém-publicado na Argentina, que se chama Desertemos, ainda não há uma tradução brasileira dele. É um livro sobre a depressão, dedicado principalmente à interpretação da depressão. O que chamamos depressão muitas vezes é simplesmente a compreensão do fato de que eu não posso, não tenho potência para fazer algo. E então eu deserto. E me deprimos e fico muito triste. Por que fico triste? Porque me disseram que eu deveria ser poderoso, e não sou. É possível que na depressão haja um efeito de impotência, e pode ser que essa impotência de viver seja derivada do fato de que nos disseram que viver é ser poderoso, é dominar. Se eu não posso dominar, então não posso viver. Não! Posso viver sem dominar, posso viver na impotência. Minha intenção com este livro não é só falar da guerra, mas também falar da impotência como condição que está se manifestando cada vez mais. Podemos dizer que a potência que temos é uma potência essencialmente psíquica, que é a autonomia. Eu chamo de autonomia, que é uma palavra política, mas não somente política. Autonomia significa que eu decido ser o que sou, não o que

os poderosos impõem que eu seja. Minha potência consiste em recusar a forma predominante de entender a potência. (Berardi, 2024, p.99).

Berardi aponta a deserção como uma alternativa política válida frente à beligerância e exploração da sociedade contemporânea (Berardi, 2023), uma maneira de não participar e não incentivar a grande máquina de acumular capital. Observamos então uma deserção silenciosa, um êxodo digital que se dá em um contexto muito próprio de desistência de ação política: incapazes de lutar e de se adequar, milhões de indivíduos tomam o mesmo posicionamento de se isolar da sociedade, retirantes silenciosos que fogem do deserto do real³² rumo às redes virtuais, trocando seu tempo por dopamina barata e interações cibernéticas nas paredes infinitas de vídeos curtos ou nas roletas dos bets, nos fóruns de discussão e debate ou nas salas de espera dos jogos massivos, donde estão blindados das constantes atualizações sobre todos os desastres e injustiças externas.

Está ocorrendo uma busca coletiva em grandessíssima escala, uma busca que é simultaneamente psicanalítica, política, estética e poética. Durante a pandemia, experimentamos uma laceração profunda no significado da ação, da produção e da vida. Este não é apenas um problema médico, até mesmo os fundamentos da civilização que herdamos (com os quais sofremos, mas também gozamos) estão em xeque. (Berardi, 2024, p.25)

5.6 - Outra Realidade

O caso de Mats Steen, um jogador noroegês acometido de uma doença degenerativa, é um testemunho potente da capacidade dos jogos de mediar relações sociais e criar verdadeira agência sobre o mundo. Fisicamente debilitado e recluso por causa de sua condição incurável, Mats encontrou no jogo digital online com múltiplos jogadores simultâneos de interpretação de personagens (MMORPG) uma maneira de se conectar com outros jogadores através de seu avatar Ibelin. Após a morte de Mats, seus pais descobriram uma vasta rede de amigos que lamentava sua morte, acendia velas e escrevia cartas em sua homenagem por toda a Europa. Todas

³² O termo deserto do real é uma citação ao livro Bem Vindo ao Deserto do Real (2015), do filósofo Slavoj Žižek, que é uma citação à Matrix (1999), que por sua vez é uma citação à Zigmunt Bauman.

essas pessoas, Mats havia encontrado dentro do jogo World of Warcraft (2004), e sua história é contada no documentário A Extraordinária Vida de Ibelin (2024), que recria sua história a partir de conversas gravadas no jogo. A vida de Mats foi fortemente mediada pelos jogos, dando sentido às relações pessoais e estabelecendo elementos simbólicos que permitiram a Mats, controlando Ibelin através de teclados e mouses adaptados, criar uma realidade sensível onde estabeleceu relações pessoais significativas com outros indivíduos de uma maneira que não era possível no mundo fora do jogo por causa de suas limitações físicas, impostas por uma doença que retirou gradativamente seus movimentos. O caso de Mat está longe de ser uma exceção, mas foi bem documentado o suficiente para que não fique dúvida alguma na capacidade dos jogos de mediar relações sociais sólidas o suficiente para ser possível viver de maneira plena dentro do jogo. Ao tratar do escapismo para os mundos digitais, devemos entender que essas novas realidades virtuais oferecem mais que artificialidade, já que as relações sociais que mediam passam a ser autênticas, por mais que ocorram em ambientes formados por um mar de bits.

O mundo de jogo se apresenta então como um alívio ao mundo real, uma maneira de ter um sentimento maior de agência sobre a realidade, uma correção do caos e incerteza que nos cerca e nos antecede. O século XXI aprofunda o uso do jogo enquanto um alívio para as dores da realidade material, de forma análoga ao papel da religião na Europa no final do século XIX, conforme analisa Marx ao afirmar que a religião se configurava como “o suspiro da criatura oprimida, o ânimo de um mundo sem coração, assim como é o espírito de uma situação sem espírito. Ela é o ópio do povo” (Marx, 2015, p.6), ou seja, houve um momento em que a religião era um dos artifícios que o proletário utilizava para adormecer as aflições e injustiças do mundo real, um analgésico para enfrentar a realidade material e ter mais esperança em mudança e justiça. A fuga para o mundo de jogo, enquanto movimento social, pode ser uma fuga emocional, econômica, social, mas é primariamente uma deserção política, uma maneira de dizer que está muito cansado sequer para lutar.

5.7 Mundos Simulacros

O simulacro é uma parte essencial da experiência contemporânea. A ideia de simulacro foi melhor desenvolvida por Jean Baudrillard em *Simulacro e Simulação* (1981), e pode ser resumido como uma cópia que não possui um original, algo que foi transformado em signo e se desvinculou de sua referência original, criando uma nova realidade, por vezes mais convincente que a original. Pensar em um mundo simulado é pensar em uma realidade simulacra, ou seja, hiper-real, mais real que a própria realidade, e que ao contrário dessa relação gerar um paradoxo, ela tende a se estabelecer socialmente sem que grandes resistências se oponham à sua existência.

[...] a imagem possui quatro fases sucessivas: a primeira diz respeito à imagem como reflexo de uma realidade profunda, com boa aparência; na segunda a imagem máscara e deforma a realidade, trata-se de uma má aparência; na terceira mascara a ausência de realidade, ou seja, finge ser aparência e a quarta fase, quando a imagem não tem relação com nenhum aspecto da realidade, sendo ela o seu próprio simulacro. (Caleiro, 2011, p.7)

O simulacro de mundo é então, uma opção ao mundo real e histórico. O mundo de jogo é uma maneira de dar sentido ao real, já que parte de uma leitura idealizada da realidade e a reorganiza em regras lógicas. A fuga ao mundo de jogo é uma resposta racional ao caos e à falta de perspectiva e esperança que o mundo real parece oferecer, em contrapartida com a certeza de evolução e reconhecimento pelas conquistas que todo jogo promete a quem se dedica.

É por ser mais fácil criar um mundo novo do zero que corrigir o mundo real que os mundos de jogo se apresentam como um perigoso desafio sociopolítico que irá se impor nas próximas décadas. A falta de perspectiva de mudança para nosso sistema político econômico - celebrado como fim da história por Fukuyama (1992) e lamentada como realismo capitalista por Fisher (2020) - move as pessoas para um estado de inação e apatia política. Em vez da organização revolucionária como alternativa à exploração e repressão, conforme proposto por Marx (2015, p.80), encontramos escapismo, que no caso dos jogos sobrepõe a realidade com uma camada de fantasia ao oferecer uma vida-dentro-da-vida, uma realidade que apesar de acontecer em paralelo à vida real, oferece uma alternativa de experiência simbólica que pode ser tão envolvente quanto a realidade externa. Esta substituição do real por seus signos

operatórios é o que Baudrillard define como a entrada na era da simulação, um estado de hiper-realidade onde o próprio real já não tem oportunidade de se produzir:

Nesta passagem a um espaço cuja curvatura já não é a do real, nem a da verdade, a era da simulação inicia-se, pois, com uma liquidação de todos os referenciais – pior: com a sua ressurreição artificial nos sistemas de signos, material mais dúctil que o sentido, na medida em que se oferece a todos os sistemas de equivalência, a todas as oposições binárias, a toda a álgebra combinatória. Já não se trata de imitação, nem de dobragem, nem mesmo de paródia. Trata-se de uma substituição no real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operatório, máquina sinalética metaestável, programática, impecável, que oferece todos os signos do real e lhes curto-circuita todas as peripécias. O real nunca mais terá oportunidade de se produzir – tal é a função vital do modelo num sistema de morte, ou antes de ressurreição antecipada que não deixa já qualquer hipótese ao próprio acontecimento da morte. Hiper-real, doravante ao abrigo do imaginário, não deixando lugar senão à recorrência orbital dos modelos e a geração simulada das diferenças. (Baudrillard, 1981, p. 9)

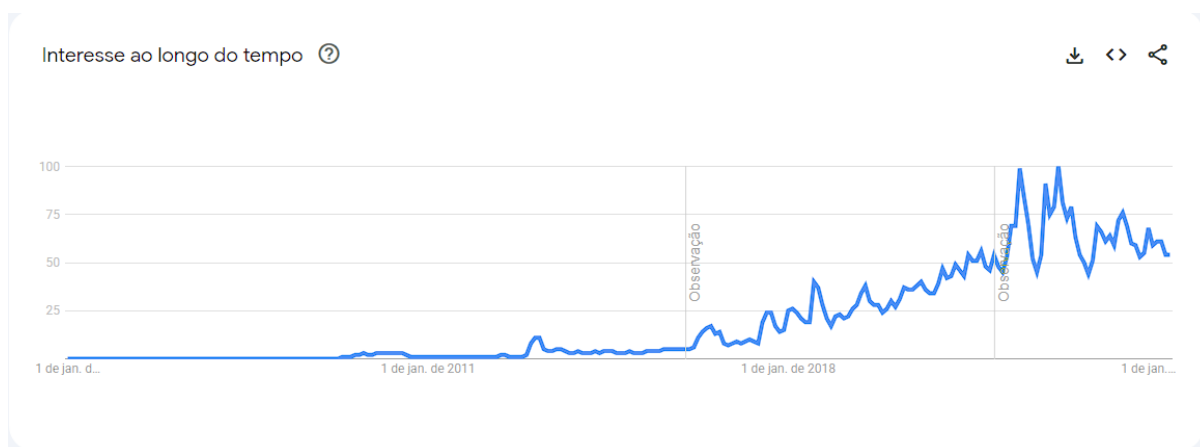
5.8 -Isekai e Simulacro

A partir da popularização dos computadores e das tecnologias de informação nos anos 80 explodiram as narrativas que abordaram um tema central: a existência em uma vida simulada, em um mundo digital, em uma realidade virtual. A ficção tratou de projetar e especular sobre as nuances de uma experiência sensível em um ambiente digital, *Ubik* (Philip K. Dick, 1969), *Tron* (1982), *Neuromancer* (William Gibson, 1984) e *The Matrix* (1999) ajudaram a consolidar no imaginário popular a ideia de realidade virtual. Mas, foi um subgênero de animação japonesa que descortinou o fascínio, e se não obsessão, que a sociedade desenvolveu com a ideia de viver em um mundo de jogo eletrônico.

Isekai é o nome de um gênero de narrativa que sofreu uma explosão de popularidade a partir de 2017. O nome do subgênero é uma consequência da própria popularização da narrativa que acontece em um mundo de jogo: o gênero nasce e cresce dentro das light novels, contos curtos e sequenciados postados em fóruns digitais japoneses. A popularização dos contos fez com que adaptações dos textos fossem animadas, fazendo explodir a popularidade do gênero de light novels. Autores,

que postavam suas histórias em fóruns agora lotados, apelam para títulos mais chamativos e fáceis de se memorizar, de forma que no lugar de um título específico, como *Sword Art Online* (2012), tornou-se popular a escolha por preencher o campo título com uma sinopse da obra, resultando em obras com títulos comicamente grandes: *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu* (*Re:Zero — Começando a Vida em Outro Mundo a Partir do Nada* — 2016), *Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!*, *Tensei shitara Slime Datta Ken* (*Sobre o Caso de Quando Renasci como um Slime*) e *Sekai Saikou no Ansatsusha, Isekai Kizoku ni Tensei suru* (*O Assassino Mais Forte do Mundo Reencarna como um Nobre em Outro Mundo* — 2021) são e alguns exemplos de títulos que seguiram a tendência daquele contexto. Repare que todos esses títulos foram convertidos em animação, sendo títulos milionários em arrecadação e de grande sucesso de público, não sendo mais, necessariamente, possível chamar essas obras de animações de nicho.

Figura 41. Quantidade de buscas pelo termo Isekai.



O gráfico que mostra a quantidade de buscas pelo termo Isekai apresenta uma explosão de interesse pelo termo a partir de 2017, ano em que obras importantes para consolidar o gênero, como *Re:Zero* (2016), *KonoSuba* (2017) e *Overlord* (2015) já haviam sido lançados. *Sword Art Online* (2012), publicado a partir de 2009 e animado em 2012 é muitas vezes considerado o primeiro Isekai a fazer sucesso comercial e a viabilizar a explosão de popularidade do subgênero narrativo.

Estruturalmente o que une essas obras não são somente os nomes longos e a origem em fóruns de internet japonesa, mas as narrativas são estruturadas em um mundo que gira em torno da lógica dos jogos digitais. Diferente da fantasia tradicional, onde a lógica do mundo será a lógica das lendas, dos contos, do sobrenatural e inexplicável, no Isekai existe uma tendência muito clara a construir a narrativa em cima

das premissas dos jogos digitais. Surgem então nessas narrativas elementos que espera-se que o espectador esteja familiarizado: sistemas de nível e progressão por pontos de experiência, classe e especialização de classe de personagem, configurações de party, sistemas de magia e mana, pontos de habilidade e atributos, entre vários elementos que são trazidos diretamente dos jogos eletrônicos, em especial dos RPGs eletrônicos, como é o exemplo das interfaces, que surgem para os jogadores no melhor estilo *Minority Report*: uma interface holográfica que permite aos personagens interagirem com o mundo. Por vezes é também adicionado a chamada “World Voice”, que seria uma vez que informa as pessoas do mundo de informações importantes como os desenvolvedores fazem para se comunicar com os jogadores através das interfaces e chats globais dos jogos digitais, e principalmente a ideia de que existe um sistema de regras e processos que os personagens devem respeitar. Essa construção narrativa a partir de regras e processos é um exemplo de retórica procedimental, conceito melhor elaborado por Ian Bogost (Bogost, 2007) que diz respeito a como regras podem gerar interpretações da realidade, ou seja, mais que somente contar uma história, o mundo fantasioso apresenta, através de suas regras, um sistema operacional da realidade.

O jogo é uma atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. Ele se opõe ao sério e ao real. Mas, precisamente por ser separado, ele permite a organização de uma realidade provisória, na qual as leis do mundo real são suspensas e novas leis são estabelecidas. Essa é a maneira pela qual o jogo pode nos ajudar a dominar o caos. (Caillois, *Hommes*, 1990, p. 14)

Parte do sucesso dos isekais pode ser explicado pela familiaridade com os sistemas de regras dos jogos digitais, que podem variar de jogo para jogo, mas que mantêm uma estrutura lógica e racional para como o mundo funciona. É muito significativo pensar que existe um gênero narrativo que gira em torno das consequências de se viver em um mundo onde a cultura dos jogos se transforma na natureza do mundo, a realidade do mundo e da sociedade então se tornam a realidade do jogo, que passa a operar a partir da previsibilidade das regras. É justamente pela ordenação do mundo e da realidade em sistemas de regras que fazem sentido que surge o fascínio por ter uma experiência de vida onde a incerteza existencial é substituída por um sistema de regras compreensível, justo e transparente.

5.9 - Regras Ideológicas

Como parte de uma indústria cultural nem sempre questionadora, muitos títulos reproduzem estruturas de poder que são cada vez mais questionadas pela ciência e pela sociedade, que clama por mais igualdade e respeito às diversidades. Assim, por vezes, as ilustrações dos jogos apresentam figuras estereotipadas de personagens, concepções históricas que valorizam apenas uma cultura de elite, ou as dinâmicas de jogos são baseadas em diferentes aspectos da violência, em especial a vitória baseada em representações de conflito bélico ou supremacia econômica que pode inclusive envolver a personificação de várias relações exploratórias. (Carvalho, 2023, p.119)

Seguimos destacando as qualidades dos jogos, principalmente os jogos modernos, como potentes mediadores de conhecimentos, saberes e visões, além de incentivadores das relações sociais. Jogos ensinam mesmo quando não são projetados com a finalidade educativa e possuem uma capacidade intrínseca de envolvimento, conforme aponta Tizuko Kishimoto, "O jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, pois conta com a motivação interna, típica do lúdico." (Kishimoto, 2003). Jogos são capazes de criar as condições ideais para a implementação de ideologias complexas e profundas. Com suas narrativas intrincadas, escolhas de ações por parte do interator, e experiências que não raramente ultrapassam as dezenas de horas, os jogos se apresentam na prática como poderosos implementadores de maneiras de ver e pensar o mundo e as relações humanas. Como explorado anteriormente, jogos entregam uma nova e até então exclusiva dimensão narrativa, a da interação com a história a partir das regras e objetivos. A retórica procedimental delimita a maneira como jogos implementam através de suas regras os valores sobre determinados sistemas, simbólicos ou reais (Bogost, 2007), que o jogador deve internalizar através das regras e das decisões tomadas para prosseguir com o jogo. A computação de dados permite aos jogos digitais processar uma quantidade enorme de informações e entregar experiências narrativas complexas, histórias com múltiplas possibilidades de desenvolvimento do enredo, todas selecionadas a partir das escolhas que os designers permitirem ao jogador, implicando aqui principalmente as escolhas éticas e políticas, incluindo nelas as visões ideológicas que esses designers imbuem no jogo não somente na narrativa

ou nas escolhas visuais e estéticas, mas na própria coluna cervical do jogo, suas regras.

"Eu já estou comendo da lata de lixo o tempo todo. O nome dessa lata de lixo é ideologia. A força material da ideologia me faz não ver o que estou efetivamente comendo." Slavoj Zizek, do documentário "O Guia Perverso da Ideologia", 2012.

Desde a ascensão das tecnologias midiáticas na segunda metade do século XX, em especial o rádio, a TV e o cinema, os estudos midiáticos se debruçam sobre como a sociedade é influenciada pelos meios de comunicação, e sobre como as ideias difundidas se alinham aos projetos de poder, principalmente os hegemônicos, que costumam controlar os meios de difusão de saberes.

A representação é a maneira pela qual o sentido é dado às coisas, e essa produção de sentido é inerentemente política, pois envolve a seleção e a exclusão, a atribuição de valores e a construção de identidades. Os meios de comunicação são centrais nesse processo, atuando como veículos poderosos para a circulação e sedimentação de certas representações em detrimento de outras, contribuindo para a manutenção ou disputa de hegemonias. (Hall, 1997, p. 15)

Os Jogos operaram um importante papel na propaganda estatal e política, principalmente a partir do início do século XXI, sendo um valioso ponto de contato com as gerações mais novas para garantir a sedimentação de certas representações em detrimento de outras, contribuindo para a manutenção de visões hegemônicas. Um exemplo fácil é a série de jogos Call of Duty (2003), que são jogos de tiro em primeira pessoa que se passam uma visão positiva dos valores militares caros ao Exército dos Estados Unidos da América (U.S. Army), que financiou e ajudou no desenvolvimento dos jogos da série³³. Jogos de tiro são uma das principais portas de entrada para a carreira militar em uma época em que as crianças crescem jogando e que o soft power se desloca também para os jogos digitais.

Uma ideologia é um sistema (possuindo a sua lógica e o seu rigor próprios) de representações (imagens, mitos, ideias ou conceitos segundo o caso) dotado de uma existência e de um papel históricos

³³ A relação entre o Exército Estadunidense e o financiamento de jogos perpassa por uma série de parcerias e fundações que intermediam as relações públicas justamente com a finalidade de distanciar as intenções propagandísticas nos jogos e na mídia <https://www.theguardian.com/us-news/2024/feb/14/us-military-recruiting-video-games-targeting-teenagers>

no seio de uma sociedade dada (...) a ideologia como sistema de representações se distingue da ciência visto que a sua função prático-social tem preeminência sobre a função teórica (ou função de conhecimento) (Althusser, 1967, p. 204).

E por mais que jogos ainda não operem um papel central no aparato ideológico estatal, diferente da escola e da igreja, centrais na implementação da ideologia burguesa, é nos jogos que os indivíduos estão por definição mais dispostos e motivados a jogar, já que o jogo pressupõe entrega e motivação. Jogadores durante o jogar estão mais abertos não somente aos significados dos textos, das imagens e das narrativas, mas também ao sentido contido nas regras que os jogadores precisam cumprir para completar os jogos, e nesse sentido, Galloway (2012) salienta que "muitas vezes, são precisamente aqueles lugares na cultura que parecem politicamente inocentes que, no final das contas, são os mais politicamente carregados.". A aparente trivialidade do jogo acaba por mascarar sua profunda eficácia ideológica.

Figura 42. Jogo de tabuleiro Santa Maria



No jogo de tabuleiro Santa Maria (2017), o jogador interpreta um colonizador europeu no Novo Mundo que deve desbravar o mapa para coletar recursos (madeira, açúcar, ouro e pedras preciosas)

e enviá-los via caravela para a Europa em troca de Marcadores de Felicidade, que representam a pontuação final do jogo. Através de sua retórica procedimental, o jogo estabelece uma equação: o colonialismo é o mecanismo que produz felicidade.

Todo jogo é, antes de mais nada, uma atividade significativa. Numa cultura, a função do jogo é tão necessária quanto séria, mesmo quando os limites entre o jogo e a 'vida séria' se confundem. O jogo é capaz de criar comunidades espontâneas, que se organizam em torno de regras e rituais compartilhados, gerando um senso de pertencimento e coesão que transcende as diferenças individuais. (Huizinga, 2000, p. 19)

5.10 - Jogos e Comunidades

Assim como o trabalho sem sentido, a solidão é outra característica da punição de Sísifo, e novamente talvez Camus estivesse certo. A solidão parece aumentar implacavelmente no mundo exterior, geração após geração; quando a mobilidade é necessária para o desenvolvimento pessoal, a comunidade se erode inexoravelmente. Mas, assim como o trabalho sem sentido, a solidão é outra coisa que é explicitamente desfeita pelo design nos mundos sintéticos contemporâneos. Em um MMORPG típico, o tempo que se passa empurrando pedras é, pelo menos, compartilhado. Os designers garantem, de fato, que não faz sentido empurrar uma pedra sozinho. Vá encontrar um colega e empurrem juntos. E talvez seja por isso que os mundos sintéticos são populares: talvez eles sejam o único lugar em que muitos usuários podem encontrar uma comunidade à qual pertencer. Que irônico que aqueles que dedicam muitas horas aos MMORPGs sejam considerados desajustados sociais. Talvez a verdade seja que a sociedade contemporânea se tornou tão desajustada que qualquer pessoa que queira interagir com os outros deva pagar para entrar em uma sociedade alternativa que foi construída com o propósito específico de encorajar o trabalho em equipe entre estranhos. Houve um tempo em que eu duvidava daqueles que diziam que a modernidade impõe um nível sufocante de isolamento, mas, novamente, ver que as pessoas estão dispostas a pagar para serem forçadas a trabalhar em equipe com outros é motivo para reconsiderar. Talvez esses autores estivessem certos; talvez o isolamento seja um problema mais sério do que percebíamos. Castronova, 2019, p.274.

Formar comunidades é algo difícil em uma sociedade individualizada pelo capitalismo. Comunidades são formadas ao redor dos elementos comuns que unem seus integrantes, e os jogos oferecem exatamente o tipo de cimento social capaz de unir pessoas com culturas e ideologias díspares. Um paralelo fácil de fazer dentro da

cultura brasileira que permite pensar a importância do jogo é encarar em como o futebol se tornou, a partir do século XX e em consequência da popularização de rádio e TV como mídia nacionalmente consumida, um dos mais importantes elementos da cultura e identidade nacional.

O futebol, no Brasil, transcende a mera prática esportiva para se consolidar como um fenômeno cultural e social de extraordinária envergadura. Impulsionado pela popularização de veículos como o rádio e a televisão a partir do século XX, ele se tornou um dos mais potentes elementos de agregação social e construção da identidade nacional, capaz de reunir milhões de pessoas em torno de paixões comuns, superando clivagens sociais, econômicas e regionais e estabelecendo um senso de pertencimento que é parte intrínseca do ser brasileiro. (DaMatta, 1982, p. 25).

Pensar o peso do futebol, dos times, das torcidas organizadas, de toda a trama social, política e econômica que envolve o esporte, seus jogadores, dirigentes e personalidades ligadas ao esporte é pensar a história contemporânea do Brasil. O Futebol demonstra uma fração da potência do jogo enquanto aglomerador social que une pessoas com os mais diversos contextos. Apesar de serem dominados por uma cultura majoritariamente masculina, tanto jogos eletrônicos quanto o futebol têm empenhado uma corrida para incluir mulheres e público queer em suas fileiras de consumidores, porém mais do que somente uma questão de consumo e valores financeiros, valores políticos se degladiam conforme novas formas de ver o mundo são confrontadas nas arenas dos jogos.

Em um mundo cada vez mais conectado, porém, paradoxalmente, marcado por formas de individualização, os jogos digitais emergem como espaços privilegiados para a construção de comunidades. Longe de serem meras plataformas de entretenimento, eles fornecem as estruturas para que indivíduos se encontrem, colaborem e desenvolvam laços sociais fortes, forjando identidades coletivas e culturas próprias que transcendem fronteiras geográficas e sociais. (Castronova, 2007, p. 136)

5.11 - Uma arena de “porradaria” ideológica

Conforme o público jogador segue envelhecendo, a influência dos jogos só vai se aprofundar ainda mais na sociedade. Aqueles e aquelas que testemunharam as

primeiras gerações de jogos digitais e a febre dos arcades nos anos 80 já estão na terceira idade, e as crianças que cresceram assoprando cartuchos são hoje responsáveis adultos em posição de influência. E em poucos anos será a legião de jogadores e jogadoras de Roblox (2006) e Minecraft (2011) que tomarão as decisões políticas que guiarão os rumos da sociedade. Sabendo da importância social crescente dos jogos, grupos políticos disputam não somente a narrativa social sobre os jogos, mas também o espaço ideológico contido neles.

É fato: o jogo moderno nasce das indústrias do hemisfério norte, e se não utilizamos responsabilmente, nos tornamos, mesmo sem querer, mais uma arma contra nossos próprios saberes. Se perder como a cultura dos jogos de Tabuleiro é, quase sempre, apresentada por uma perspectiva eurocêntrica: expressões em inglês se somam per domínio de temas, estilos de ilustração e representações de personagens e cenários etc., e mesmo elementos mecânicos presentes nos jogos de tabuleiro.

É preciso cuidado para não fazermos dos preciosos jogos de tabuleiro mais um “cavalo de Tróia” colonizador: uma oferta recheada de signos, onde os “ventos do norte nos movem os moinhos”. Não é problema utilizarmos qualquer um dos jogos europeus ditos modernos. Não precisamos jogar os cânones estrangeiros ou passar a só se discutir o que há aqui dentro, ou ainda insistir em um uso monocromático dos jogos tradicionais abstratos. O perigo, como diz Chimamanda N, Adichie, é sempre o do risco da história única, que aqui estendo para o discurso único e a escuta única. (Piccolo, 2022, p.159)

Vigorosos embates políticos são travados nos fóruns de discussão de jogos e nas caixas de comentários e avaliações das publicadoras, que se tornam um verdadeiro campo de batalha de narrativas, com bombardeios de avaliações³⁴ sendo uma arma poderosa na mão de grupos que se organizam para aplicar a versão contemporânea a informatizada do boicote, onde não se deixa somente de consumir um produto, mas faz-se um esforço organizado para danificar a imagem de determinadas empresas ou jogos como maneira de se posicionar politicamente. No caso dos jogos, essa estratégia surte especial efeito, visto que muitos jogadores se informam nas redes antes de se engajar com uma experiência de um jogo que tende

³⁴ O Review Bomb é uma prática onde grupos se organizam para inundar de avaliações extremamente negativas determinado produto cultural, muitas vezes antes mesmo do lançamento oficial, garantindo assim uma pior performance de venda.

a demorar várias horas, tornando assim desenvolvedoras reféns de certas pautas políticas.

As comunidades online, incluindo fóruns de jogos e plataformas de avaliação, tornaram-se palcos primários para as guerras culturais contemporâneas. Nesses espaços, narrativas polarizadas são construídas e disputadas, com grupos identitários utilizando táticas como a amplificação de vozes, o silenciamento de oponentes e a manipulação de métricas de engajamento para impor suas visões. A fluidez da informação e a rápida propagação de mensagens permitem que pressões sociais e políticas sejam exercidas de forma intensa e coordenada, forçando plataformas e desenvolvedores a reagir a discursos e demandas que podem surgir de minorias ativas, mas barulhentas. (Adaptado de Phillips, 2021, p. 67)

Um evento seminal, que gerou precedentes perigosos, não somente para a indústria dos jogos, mas para toda a cultura digital como um todo, foi o caso Gamergate, que teve início em 2014 e se constituiu de uma série de denúncias e exposições de figuras relevantes da indústria dos jogos feitas de maneira coordenada por indivíduos anônimos da internet, sob o pretexto de se criar uma maior “ética no jornalismo dos jogos”. A campanha de assédio teve um viés abertamente reacionário e misógino e representou uma violenta reação à crescente diversidade sexual e de gênero na cultura dos jogos (Todd, 2015; Mortensen, 2018).

A campanha consistia em uma série de acusações falsas que miravam principalmente mulheres da indústria dos jogos digitais e desenvolvedores com posicionamentos progressistas, formando uma intrincada teoria conspiratória que afirmava que a indústria dos jogos havia sido dominada por interesses escusos de grupos formados por mulheres e minorias. A discussão rapidamente evoluiu de acusações de favorecimento a minorias para ameaças de morte e *doxing* (exposição de dados privados), principalmente de mulheres desenvolvedoras, frequentemente acusadas de trocar favores sexuais por favorecimentos nas avaliações dos jogos na mídia especializada (Mortensen, 2018). O caso rapidamente ganhou notoriedade por expor quão sexista e violenta a base de fãs de jogos digitais pode ser, que utilizava qualquer desculpa escusa ou teoria duvidável como pretexto para perseguir e ameaçar vozes dissidentes.

Uma pista para o desenrolar dos eventos está em seu comportamento semelhante ao de um enxame. O Gamergate era composto por indivíduos sem organização formal e que não estavam totalmente

cientes do que acontecia ao seu redor, mas que agiam em conformidade com as pessoas que percebiam em sua proximidade online. Tal como um enxame, seu comportamento não era determinado por um plano claro, mas recebia uma direção a partir das ações de alguns indivíduos-chave, muitas vezes percebidas de forma indireta (em segunda ou terceira mão), através das reações dos outros no grupo. Seu modelo de organização parecia uma colônia de formigas. Entre as formigas, ninguém comanda, ninguém chefia os trabalhadores; tudo se resume a cada indivíduo seguindo regras simples dentro de um sistema que se auto-organiza. (Mortensen, 2018, p.3. Tradução do autor.)

O maior legado do caso Gamergate talvez seja uma nova tradição que se formou em volta da ação de grupos organizados digitalmente com a finalidade de coagir produtores e jornalistas a adotar uma agenda política que desfavoreça minorias não somente nas narrativas dos jogos, mas em todo o espaço digital. As táticas de assédio e de violência online empregadas no caso Gamergate não eram necessariamente uma novidade, mas a maneira como os grupos se organizaram para utilizar essas táticas massivamente em conjunto era exclusiva, que segundo Salter (2018), seria posteriormente adotadas pela Alt-Right, a extrema direita estadunidense, cuja base ideológica perpassa por valores abertamente supremacistas, racistas, misóginos e xenófobos, e que utilizam as redes digitais para propagar sua ideologia, bem como para perseguir seus oponentes de maneira sistematizada. O Gamergate pode ser visto como um campo de treinamento para as guerras culturais que definiriam a política na década seguinte, a consolidação de um manual de táticas de assédio online que foi adotado por diferentes movimentos políticos.

Em um contexto contemporâneo no qual diferentes visões políticas se confrontam nos espaços públicos, midiáticos e digitais, os jogos se configuram como importantes artefatos culturais orbitados por embates políticos. Cresce a atenção dada aos conteúdos, discursos e simbologias que os jogos abrigam, de modo que diferentes grupos políticos se posicionam ativamente para exercer pressão nas escolhas estéticas, éticas e políticas dos jogos. Ao mesmo tempo que grupos de jogadores pedem a inclusão de grupos sub representados nos jogos, o fim de estereótipos racistas e sexistas, outros grupos lutam justamente pela conservação do status quo, se opondo frontalmente a qualquer tentativa de abordagem de pautas inclusivas, e muitas vezes se posicionando de maneira agressiva ante a inclusão de personagens e temas dos quais discordam.

Figura 43. Exemplo de publicidade de jogos que escancaram o sexismo e machismo.



Três momentos distintos da publicidade de jogos que escancaram o sexismo e machismo historicamente perpetuados no meio. O uso da imagem feminina, sexualizada ou estereotipada, tem sido uma constante, conforme Loures (2018), que salienta os impactos negativos que propagandas misóginas podem ter em um público que expande e se diversifica. Imagens dos produtos Spellbound (c. 1991), anúncio para o jogo Soul Calibur 4 (2008) e publicidade do jogo Gossip Harbor (2022), esse último caso teve a publicidade banida no Reino Unido por perpetuar imagens misóginas e degradantes de mulheres, além de retratar cenários de violência de gênero³⁵.

É nesse contexto que encontramos a atual discussão sobre a chamada cultura woke. O termo é utilizado de maneira pejorativa para se referir a qualquer conteúdo midiático que incorpore pautas de diversidade e inclusão. Influenciadores e políticos alinhados à direita acumulam milhões de visualizações em vídeos e cortes onde denunciam os males da cultura woke, ou seja, a representação de mulheres e minorias é entendida como ataque aos valores tradicionais. De modo muito similar ao caso Gamergate, membros da comunidade utilizam seu espaço, para denunciar uma suposta conspiração cuja finalidade seria minar os valores familiares e a cultura ocidental. Representações de protagonistas não-brancos são vistas como forçadas, inclusão de mulheres protagonistas são apontadas como irreais (mesmo em realidades onde dragões e viagens intergalácticas existem), inclusões de escolhas de pronomes são recebidas com protestos, e a inclusão de personagens LGBTQIA+ são

³⁵ <https://www.theguardian.com/media/2025/mar/20/uk-watchdog-bans-ads-mobile-gaming-apps-asa>

entendidas como parte da “ideologia de gênero”³⁶, uma teoria conspiratória que visa vilanizar representações positivas da comunidade queer.

Figura 44. Elon Musk.



Elon Musk, atualmente o homem mais rico do mundo, não se empenha somente em influenciar a política global, mas também se esforça para passar a imagem de gamer, pagando para que equipes de jogadores profissionais coloquem o seu nome nos ranking globais de jogos como Overwatch (2016), Diablo (1996) e Path of Exile (2013). O engajamento não é trivial, mas parte de um esforço mais amplo para alinhar a vasta e crescente comunidade de jogadores à uma agenda política conservadora.

O esforço e empenho em garantir que a agenda conservadora ganhe espaço no mundo dos jogos não são meros caprichos individuais que se alinham de forma espontânea, mas parte de um esforço programado e coordenado que entende a importância dos jogos na formação dos jovens e na leitura social de temas importantes. Nesse esforço até mesmo figuras notórias como políticos, repórteres e

³⁶ É importante ressaltar que ideologia de gênero é um termo utilizado por aqueles que querem implementar pânico moral, não havendo uma definição clara do que seria, como operaria e quais as provas de existência da tal ideologia de gênero. Apesar de estar citada nesta tese, ideologia de gênero não existe, sendo apenas um engodo para trazer polêmica e distorcer temas e situações que envolvem a inclusão de qualquer visão de mundo que não seja a fundamentalista religiosa.

celebridades se unem a jogadores anônimos em uma verdadeira inquisição que visa constranger e silenciar qualquer voz que se posicione a favor de maior inclusão no mundo dos jogos. É importante que professores, jogadores e qualquer pessoa interessada nos jogos como elemento cultural entendam que as iniciativas que visam sabotar representações diversas nos jogos não são uma novidade, mas se apresentam como um elemento permanente que transforma os jogos em área de embate e construção de narrativas.

É improvável que cessarão os ataques às pautas progressistas, visto que o conservadorismo se mantém sendo uma das forças motrizes da política ocidental, e nada indica que deixará de ser assim. Michael Oakeshott define o conservadorismo menos como uma ideologia programática e mais como uma disposição a preferir o familiar ao desconhecido, exercendo uma oposição constante a mudanças culturais (Archer, 1979). Os jogos, por outro lado, continuarão evoluindo tecnicamente, permitindo cada vez novas possibilidades de diversão e aprofundamento narrativo em função do crescimento exponencial das capacidades computacionais das tecnologias digitais. Ao mesmo tempo que os dispositivos digitais de jogos se tornam mais acessíveis, entregando experiências lúdicas à um público cada vez maior (Pesquisa, 2019), as capacidades das tecnologias se amplia exponencialmente, e com o advento da implementação das inteligências artificiais nos jogos digitais é de se esperar que as narrativas dos jogos se tornem cada vez mais envolventes e simbólicas, ou seja, mais convincentes de vários pontos de vista, inclusive os ideológicos.

5.12 - Donos dos mundos

Um dos maiores investimentos já feitos na construção de uma realidade virtual se deu na criação e implementação do MetaVerso, uma interface digital que visa criar um espaço virtual de compartilhamento de experiências. Com o investimento de centenas de bilhões de dólares³⁷, a empreitada está vinculada ao grupo Meta, donos do Instagram, Facebook, Whatsapp, entre outras redes sociais, que mudaram o nome do conglomerado de Facebook para Meta em 2021 para sinalizar os fortes

³⁷ <https://nftnewstoday.com/2025/04/15/45-billion-later-what-has-meta-really-built-in-the-metaverse>

investimentos em VR³⁸. Mais do que somente uma oportunidade de investimento em publicidade, essas redes sociais se apresentam atualmente como importantíssimos meios de comunicação de compartilhamento de informações, vide o facebook nas jornadas de 2013 (Lopes e Fidelis, 2015), o whatsapp na divulgação de notícias falsas e na consequente ascensão da extrema direita ao poder (Bastos dos Santos, 2019) e como o twitter desempenhou um papel crucial na divulgação de informações falsas no caso QAnon e PizzaGate³⁹ (Beakley, 2023).. A redes sociais passam a funcionar como feudos digitais, onde a lei maior são os termos de uso decididos pelos acionistas e diretores executivos, em um eterno embate por menor regulação estatal, ao mesmo tempo que cresce a influência destas redes em eventos violentos, racistas e autoritários e o algoritmo puxa os usuários para perigosas e violentas ideologias, como é o caso dos masculinistas, conforme vastas evidências⁴⁰.

5.13 Afinal, o que está em jogo?

Uma população de jogadores apáticos às pautas sociais e políticas permite aos poderes hegemônicos conquistar maior espaço, visto que não existe vácuo político, e o baixo custo de manutenção política de uma parcela da população alienada pelo jogo é exatamente a alternativa que as elites financeiras procuram. Em anos recentes pode-se verificar a ascensão da extrema direita global, com ideias violentas e fascistas, movimentos que não são entendidos como fenômenos isolados, mas como uma resposta organizada da burguesia às crises do capitalismo globalizado. Esses movimentos deslocam a discussão social e política para o campo do pânico moral e das teorias conspiratórias, inviabilizando reformas, quando não estão efetivamente tentando tomar o poder por meios ilegais, tradicionalmente sobre o pretexto de um contra-golpe preventivo.

³⁸ <https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/>

³⁹ O sufixo “gate” que encontramos em GamerGate e PizzaGate é um neologismo estadunidense utilizado em grandes escândalos a partir das reverberações do caso Watergate, uma investigação que provou as ações escusas perpetradas por grandes figuras da política estadunidense nos anos 80. De lá para cá esse sufixo têm sido utilizado constantemente como indicativo de um grande furo jornalístico ou da descoberta de uma grande conspiração.

⁴⁰ <https://www.nexojornal.com.br/extra/2021/10/22/twitter-admite-que-seus-algoritmos-favorecem-a-direita>

Neste cenário, a advertência de Bertolt Brecht no epílogo de sua peça *A Resistível Ascensão de Arturo Ui* ressoa com urgência: 'Não se alegrem com a derrota dele, homens. Embora o mundo tenha se levantado e detido o bastardo, a cadela que o pariu está no cio novamente' (Brecht, 1992). Se o fascismo, como a 'cadela no cio', está sempre à espreita, pronto para ser instrumentalizado pela burguesia, o mesmo também se apresenta como um cachorro raivoso e avesso à coleiras, ou seja, como um movimento autoritário e ganancioso por natureza, e uma vez que tome o poder político, o fascismo tende a se voltar contra as próprias burguesias em alguma medida:

A implantação do fascismo, se de um lado representa a garantia da estabilidade social, pelo menos para um futuro imediato, traz doutro inconvenientes consideráveis para as próprias classes interessadas na conservação social. Aceitando a ditadura fascista, elas abdicam de boa parte de seus direitos e sua liberdade de ação. Prado Junior, 2021.

Para compreender as nuances das relações entre jogos, jogadores, e política, evocamos o conceito de Semiocapitalismo, conforme elaborado pelo filósofo italiano Franco Bifo Berardi (2015) a partir da necessidade de se abordar o capitalismo também a partir da linguagem e das tecnologias de informação. Walter Neto (2024) define assim o semiocapitalismo:

O semiocapitalismo berardiano aparece como uma manifestação do próprio modelo capitalista, porém está assentado sobre a noção de trabalho imaterial e em relação a um processo de expansão da infoesfera, em uma constante automação. As novas tecnologias de informação, como a internet, e a fusão entre mídia e capital, não se limitam em apenas substituir os antigos modelos de produção. O processo em curso transforma a atividade cognitiva em si. E este seria o pilar de sustentação do semiocapitalismo: a acumulação de signos como recursos econômicos e a completa subsunção de atividades cognitivas como memória, imaginação e linguagem ao capital. (Neto, 2024, p.21)

A cultura dos jogos digitais e suas consequências para a vida social são uma área ainda a ser estudada, com uma história curta e em pleno desenvolvimento com implicações profundas e ainda incompreendidas e inexploradas, mas podemos afirmar com certeza que a sociedade está em profunda mudança. O Êxodo Digital é mais um sintoma da crise do trabalho e do sentido no capitalismo tardio, e os mundos digitais serão as terras prometidas onde os jogadores buscarão exílio da fria, solitária e dura realidade que o sistema de exploração, apropriação e acúmulo de capital impõe. A vida na tela, cada vez mais central na experiência humana, junto da crescente

importância política da cultura dos jogos, são fenômenos potentes com consequências que não podem ser ignoradas ou menosprezadas, e que quando alinhadas à uma análise que considera o iminente colapso climático, o adoecimento mental em massa do proletário na periferia do capitalismo e o jogo de entretenimento como área ideológica subjugada ao discurso hegemônico, podemos afirmar que os mundos de jogo serão uma peça-chave no quebra-cabeças sócio-político que se desenha para os próximos anos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando o todo dos educadores compreenderem o potencial construtivo e desconstrutivo dos jogos e suas possibilidades críticas, aí começa a verdadeira revolução dos jogos na educação. É quando, nas escolas e universidades, os jogos de tabuleiro ajudarão crianças e jovens a se perceberem como sujeitos no mundo, e a compreenderem suas posições sociais, as demais, e o papel da proatividade cidadã. (Piccolo, 2022, p.159)

Eu gostaria de terminar esta tese e fazer as últimas considerações enaltecendo o sucesso da pesquisa e como ela rendeu frutos doces. Mas estaria mentindo, a história dessa tese é uma história de desafios e reveses, com escassos momentos de respiro e menos ainda de plena satisfação. O desenvolvimento de um jogo é, por si só, extenuante, que transcende a mera concepção de regras, conceitos e diversão. Envolve a intrincada orquestração de elementos físicos, visuais e textuais, a complexidade da programação e a exaustiva bateria de testes para garantir seu equilíbrio e engajamento. Ademais, o alcance do jogo, sua capacidade de conexão estética e emocional com os jogadores, seu posicionamento em redes digitais e sua persuasão enquanto produto de valor, são dimensões que demandam atenção meticulosa.

O processo de desenvolvimento do jogo, assim como a elaboração desta tese, revelou-se lento, complicado, cheio de percalços e desafios não vencidos, abandonos necessários para prosseguir a jornada. Essas últimas considerações são escritas na véspera da entrega da tese, por um autor que está profundamente desapontado com sua própria performance enquanto pesquisador e designer de jogos. O jogo ainda carece de mais testes, revisões e uma atualização visual que o valorize. A tese, por sua vez, apresenta discussões que, por limitações de escopo, conhecimento, tempo ou energia, não puderam ser melhor aprofundadas. Paradoxalmente, me encontro muito satisfeito com o resultado de ambos os produtos. Sei que por mais que esteja aquém do que eu gostaria, ambos os produtos representam o melhor que eu poderia ter feito, dado o contexto. Compartilho essas inseguranças para que o leitor saiba que se ele estiver passando por sentimento similar, esta sensação é uma experiência

comum a todos nós que criamos e pesquisamos, e fugir dessas frustrações é fugir do próprio processo criativo.

O termo *Post-Mortem*, ou pós-morte, no contexto de design de jogos, se refere à crítica e análise de um produto já lançado. Nesse sentido, a morte do projeto significa a vida do produto, pois enquanto o projeto está vivo o produto não é finalizado jamais. Seja o level design de uma fase ou o parágrafo de uma tese, a busca por aprimoramento é incessante. Sempre haverá margem para refinar, expandir, adicionar ou sintetizar, um ciclo contínuo de aperfeiçoamento.

Ao longo deste texto falei de algumas experiências no campo de game design que possuíam início, meio e fim. Enquanto algumas foram conscientemente abandonadas, a maioria desses projetos persiste em um estado de latência, como 'zumbis' – nem plenamente vivos, nem totalmente mortos, trancados em uma caixa (ou armazenados em um HD) esperando os recursos, a metodologia, o tempo, a mecânica ideal. A reflexão sobre esses projetos, muitos dos quais já poderiam ter sido lançados, evoca, inevitavelmente, a percepção da minha própria incapacidade de concretizá-los. Desde simples arquivos de texto com descrições de mecânicas e ideias gerais, até protótipos com programação, animações, imagens conceituais, interfaces e ilustrações – um sem-número de projetos que se acumularam ao longo dos anos, permanecendo em um limbo criativo. Acredito que esta faceta também é uma parte inevitável do processo criativo.

Criar é um processo de entrega, e essa entrega pode se dar também num campo de insegurança, do desconhecimento, da vergonha por não saber. É exatamente nesse lugar de vulnerabilidade que a capacidade criativa atinge seu ápice. No desafio de descobrir e criar encontramos um dos mais potentes estados de fluxo mental. A incerteza catalisa as verdadeiras potências do espírito humano. É no incerto que as possibilidades se abrem e se revelam infinitas; na entrega ao processo e suas incertezas que somos capazes de romper barreiras, cruzar fronteiras e atingir o inédito.

Encerro minhas considerações estabelecendo uma percepção: não há pesquisa real sem entrega. E não digo sacrifício, pois esse imputa a perda de algo em troca de outra, uma benesse, benção ou sucesso. A entrega está num processo de dedicação, de integração para com o que se observa e registra: é preciso sinceridade, acreditar no que se faz. E nesse ponto chego ao cerne, ao grande resultado para além das

provocações e considerações poético-críticas tecidas nesse trabalho: o criar acadêmico-filosófico, com seus rigores e problemáticas é, em suma, idêntico ao criar artístico. É um processo de análise e autorreflexão, de expor-se e permitir-se ser contaminado para ao fim, criar, parir. É uma rota de acessibilidade à mente e ao espírito daquele que escreve e muito pode ser compreendido, extraído das entrelinhas definidas metodologicamente, assim como ocorre ao observarmos arte. Talvez esse seja o verdadeiro objetivo de uma pesquisa/ obra: desnudar-se, ver o que é possível “enxergar”... e “ver no que dá”. (Mendonça, 2022, p.246).

Análise Post-Mortem do jogo *Vossa Excelência*, contendo as análises de experiência e os pontos fortes e fracos, está distribuído ao longo desta tese. O Post-Mortem da tese, contudo, só será plenamente possível após a defesa perante a banca examinadora. Ainda assim, vou me arriscar a iniciar uma análise do meu próprio processo nos parágrafos subsequentes, oferecendo uma reflexão preliminar.

Originalmente, esta tese passou por um processo de adaptação. Mantendo o foco em jogos e educação e expandindo as possibilidades de discussão ao incluir, também, a criação de um jogo educativo como parte essencial da investigação proposta. A partir dessas premissas, mergulhei em uma exploração sobre os processos de ensino lúdico, gamificação, game studies, game theory, ludoeducação, gamificação e game art e passei a relacionar essas áreas com os estudos da cultura visual, que permitiram uma análise crítica do uso de jogos como produtos centrais na nossa práxis social.

Foi esse referencial teórico, prático e metodológico que permitiu abordar os jogos enquanto estruturantes da cultura e cognição e potentes mediadores de saberes. Não clamamos importância maior aos jogos do que se deve, mas afirmamos que os jogos serão importantes artefatos no fazer político da humanidade em uma escala sem precedentes. Os calorosos embates ideológicos em curso sinalizam a emergência de um novo paradigma.

Metodologicamente esta tese representou desafio considerável. Uma parte relevante desta pesquisa se deu anteriormente à adoção da A/R/Tografia como metodologia e abordagem de pesquisa, de modo que foi necessário reestruturar toda a argumentação nuclear da tese que deixou de ter um caráter analítico e passou a ter um viés ensaístico, narrativo, autorreflexivo. Não obstante, é também a A/R/Tografia que permite um mergulho nas metodologias e processos de desenvolvimento de jogo,

bem como na realidade docente do professor que utiliza o jogo como mediador de saberes e afetos.

Essa relação dada entre teoria (dos jogos e da cultura visual), metodologia (de pesquisa e desenvolvimento) e prática (docente e criativa) constitui a própria estrutura ontológica desta tese. Espera-se que este trabalho seja de valia para pesquisadores, designers e professores e qualquer pessoa interessada em aprofundar sua compreensão sobre os jogos e suas multifacetadas possibilidades pedagógicas e culturais. Que o presente texto contribua para a discussão sobre jogos e educação, e que as abordagens metodológicas de pesquisa e criação aqui abordadas inspirem futuras investigações. Acima de tudo, almeja-se que este texto reforce a urgência de se abordar os jogos com a seriedade que o tema exige, dado o presente contexto social e político.

Obrigado por ter lido. Até a próxima, pois a pesquisa viva implica continuidade.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Milton José de. **Imagens e sons: a nova cultura oral**. 1994.
- ALTHUSSER, L. "Marxismo e humanismo". In: **Análise crítica da teoria marxista**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.
- ALVES, Marcelle Louise Pereira; CALEIRO, Maurício de Medeiros. Simulacros e simulação: sucesso. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**. 2011. p. 2-7.
- ARCHER, James R. Oakeshott on politics. **The Journal of Politics**, 1979, 41.1: 150-168.
- BASTOS DOS SANTOS, João Guilherme et al. WhatsApp, política mobile e desinformação: A hidra nas eleições presidenciais de 2018. **Comunicação & Sociedade**, v. 41, n. 2, 2019.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradutora Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'água, 1981.
- BERARDI, Franco "Bifo". **And: Phenomenology of the end**. South Pasadena: Semiotext(e). 2015.
- BERARDI, Franco. **E se jogássemos um outro jogo?**. *Percurso*, 2024, 89-102.
- BLEAKLEY, Paul. Panic, pizza and mainstreaming the alt-right: A social media analysis of Pizzagate and the rise of the QAnon conspiracy. **Current sociology**, v. 71, n. 3, p. 509-525, 2023.
- BRASIL, PGB-Pesquisa Game. **PGB2024 Report Gratuito** São Paulo: PGB, 2024.
- CAMPBELL, Joseph. *Herói de Mil Faces*, **O Pensamento**, 2009.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. Ubu Editora LTDA-ME, 2016.
- CARVALHO, Arnaldo V. **Pedagogia da curiosidade: Desvendando o potencial do unboxing e dos jogos de tabuleiro na educação**. Editora CRV, 2024.
- CASIMIRO, Vitor. " O interesse de estudar os Pokémons é para demonstrar que, às vezes, as crianças têm competências extraordinárias para aprender". **Zero-a-Seis**, 2006, 8.14: 1-7.
- CASTRONOVA, Edward. **Synthetic worlds: The business and culture of online games**. University of Chicago press, 2019.
- CAZELOTO, Edilson; BREDARIOLI, Cláudia. **Internet na periferia: entre o potencial e o uso concreto**. Galáxia, 2008, 16: 79-90.
- DA SILVA, Andreza Regina Lopes, et al. **Gamificação na educação**. Pimenta Cultural, 2014.
- DAMATTA, Roberto. **Universo do Futebol: Esporte e Sociedade Brasileira**. Rio de Janeiro: Rocco, 1982.

DAVIES, Hugh. **The gamification of conspiracy: QAnon as alternate reality game.** Acta Ludologica, 2022, 5.1: 60-79.

DE SÁ ALVES, Daniele. **A/R/Tografia: uma metodologia de pesquisa educacional baseada em arte na busca pela formação do artista-pesquisador-professor.** 2015.

DEWEY, John. **Arte como experiência.** Tradução Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DIAS, Belidson. **Preliminares: A /r/tografia como metodologia e pedagogia em arte.** Anais do Confaeb, 2010.

<https://wp.ufpel.edu.br/mestradoartesvisuais/files/2018/06/belidson.pdf>

FAIRCLOUGH, Norman. **Critical discourse analysis: The critical study of language.** Routledge, 2013.

FERNÁNDEZ, Tatiana; DIAS, Belidson. Investigação Baseada em Arte (IBA) e a Investigação Educacional Baseada Arte (IEBA): quatro questionamentos baseados nas concepções de arte e artista. **Revista VIS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**, 2017, 16.2: 27-44.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** Autonomia literária, 2020.

FORNAZARI, Meggie Rosar; MACEDO, L. B. . Gender representation in trading card games: women and men in 'Magic The Gathering'. **Revista Estudos Anglo-Americanos**, v. 45, p. 154-174, 2016.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.** Ubu Editora LTDA-ME, 2018.

FLUSSER, Vilém. **Pós-História: Vinte Instantâneos e Um Modo de Usar.** São Paulo: Annablume, 2011.

FUKUYAMA, Francis. **O fim da História e o último homem.** Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

Galloway, A. R. (2006). **Essays on Algorithmic Culture.**

HAN, B-C. **Sociedade do cansaço.** Petrópolis: Vozes, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HUNICKE, Robin, et al. MDA: A formal approach to game design and game research. In: **Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI.** 2004.

IRWIN, Rita. A/r/tografia: uma mestiçagem metonímica. **Interterritorialidade: mídias, contextos e educação.** São Paulo: SENAC, 2008, 87-104.

Jenkins, H.. **Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus.** In Entertainment industries (pp. 145-160). Routledge. 2014

KHATTAR, Abhinav, et al. **White or blue, the whale gets its vengeance: A social media analysis of the blue whale challenge.** arXiv preprint arXiv:1801.05588, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva, 1994.

Kishimoto, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003, p. 37-38.

KOSTER, Raph. **Theory of fun for game design**. " O'Reilly Media, Inc.", 2013.

Lopes, F. M., & Fidelis, F. (2015). Jornadas de Junho de 2013: **Formas de mobilização online e a ação de ativistas em Brasília por meio do Facebook**. **Universitas: Arquitetura e Comunicação Social** (encerrada), 12(1).

LOURES, José Antônio. Do humano aos pixels: o apelo sexual nas propagandas de videogames. **Revista Panorama-Revista de Comunicação Social**, 2018, 8.1: 36-41.

MAIA, H. **Neoliberalismo Sofrimento Psíquico** -- mal-estar nas universidades. Recife: Ruptura, 2024.

MARTINS, A. F. Arena aberta de combates, também alcunhada de cultura visual...— anotações para uma aula de metodologia de pesquisa. In: Raimundo Martins; Irene Tourinho. (Org.). **Culturas das imagens: desafios para a arte e para a educação**. Santa Maria: Editora UFSM, 2012.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. In: **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 2008.

MARX, Karl. **Crítica da filosofia do direito de Hegel**. Boitempo Editorial, 2015.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Editora Best Seller, 2017.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. Editora Cultrix, 1974.

MENDONÇA, Bruno de Abreu. **Gamæstética: reflexões sobre games, arte, estética e processos criativos**. 2022.

MUNARI, Bruno; DE VASCONCELOS, José Manuel. **Das coisas nascem coisas**. 1981.

MÜLLER BROCKMANN, Josef et al. **Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos**. 2012.

NETO, Walter Ferreira Coelho, et al. **Uma Crítica a um Mundo do qual o Sujeito é Retirado: literatura sem autor, pesquisa sem pesquisador, inteligência artificial e hegemonização da linguagem na era digital**. 2024.

NORMAN, Donald A. **O design do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

OLIVEIRA, J.K.C.D. and Pimentel, F.S.C., 2020. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. **Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade**, 2020.

PHILLIPS, Whitney; Milner, Ryan M. **The Ambivalent Internet: Digital Culture, Platforms, and the Politics of User Engagement**. Cambridge: Polity Press, 2021.

PICCOLO, P; Carvalho, AV. **Jogos de Tabuleiro na Educação**. Devir. 2022.

Pillar, A.D; Dorneles, B. **A gamificação e suas críticas: uma leitura dos jogos a partir da arte-educação.** Antares: letras e humanidades. Caxias do Sul, RS. Vol. 12, n. 28. 2020.

PRADO JÚNIOR, Caio. Diários Políticos. In: MARTINS-FONTES, Yuri. Caio Prado. **O fascismo como estratégia do capitalismo em crise.** Revista Fórum, 25 ago. 2021.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo:** fundamentos do design de jogos (vol. 3). Editora Blucher, 2012.

SALTER, M. (2018). **From geek masculinity to Gamergate:** The technological rationality of online abuse. Crime, Media, Culture, 14(2), 247-264.

SAMSONOVICH, A. V., et al. Dopamine and self-directed learning. In: **Biologically Inspired Cognitive Architectures 2010:** Proceedings of the First Annual Meeting of the BICA Society. IOS Press, 2010. p. 58.

SCHELL, Jesse. **A arte do design de jogos:** um livro de lentes. CRCpress, 2008.

SNYDER, Blake. **SAVE THE CAT!®.** Noura Books, 2023.

TEKINBAS, Katie Salen; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play:** Game design fundamentals. MIT press, 2003.

TODD, Cherie. **Commentary:** GamerGate and resistance to the diversification of gaming culture. Women's studies journal, 2015, 29.1: 64-67.

REFERÊNCIAS MULTIMIDIÁTICAS

BANG!. Desenvolvedor: Emiliano Sciarra.: dv Giochi, 2002.

BETTY BOOP SNOW WHITE. Direção: Dave Fleischer. Estúdio: Fleischer Studios.: Fleischer Studios, EUA, 1933.

BLOODBORNE. Desenvolvedor: FromSoftware. Publicadora: Sony Computer Entertainment.: Sony Computer Entertainment, 2015. (PlayStation 4).

CALL OF DUTY. Desenvolvedor: Vários. Publicadora: Activision.: Activision, 2003. (Série).

CATAN. Desenvolvedor: Klaus Teuber. 1. ed.: Franckh-Kosmos Verlag, 1995.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE. Desenvolvedor: Valve; Hidden Path Entertainment. Publicadora: Valve.: Valve, 2012.

CUPHEAD. Desenvolvedor: Studio MDHR. Publicadora: Studio MDHR.: Studio MDHR, 2017.

DARK SOULS I. Desenvolvedor: FromSoftware. Publicadora: Bandai Namco Entertainment.: Bandai Namco Entertainment, 2011.

DARK SOULS II. Desenvolvedor: FromSoftware. Publicadora: Bandai Namco Entertainment.: Bandai Namco Entertainment, 2014.

DARK SOULS III. Desenvolvedor: FromSoftware. Publicadora: Bandai Namco Entertainment.: Bandai Namco Entertainment, 2016.

DIABLO. Desenvolvedor: Blizzard Entertainment. Publicadora: Blizzard Entertainment.: Blizzard Entertainment, 1996. (Série).

DICK, Philip K. Ubik.: Doubleday, 1969.

DIXIT. Desenvolvedor: Jean-Louis Roubira.: Libellud, 2008.

DONKEY KONG. Desenvolvedor: Nintendo R&D1. Publicadora: Nintendo.: Nintendo, 1981. (Arcade).

DRAGON AGE. Desenvolvedor: BioWare. Publicadora: Electronic Arts.: Electronic Arts, 2009. (Série).

ELDEN RING. Desenvolvedor: FromSoftware. Publicadora: Bandai Namco Entertainment.: Bandai Namco Entertainment, 2022.

FIFA. Desenvolvedor: EA Sports. Publicadora: Electronic Arts.: Electronic Arts, 1993. (Série).

GARFIELD, Richard. Magic: The Gathering.: Wizards of the Coast, 1993.

GIBSON, William. Neuromancer.: Ace Books, 1984.

GWENT: THE WITCHER CARD GAME. Desenvolvedor: CD Projekt Red. Publicadora: CD Projekt.: CD Projekt, 2018.

HEARTHSTONE. Desenvolvedor: Blizzard Entertainment. Publicadora: Blizzard Entertainment.: Blizzard Entertainment, 2014.

KNIZIA, Reiner. Modern Art.: Várias editoras, 1992.

KNIZIA, Reiner. Tigris & Euphrates.: Hans im Glück, 1997.

KONOSUBA: GOD'S BLESSING ON THIS WONDERFUL WORLD!. Direção: Takaomi Kanasaki. Estúdio: Studio Deen.: Studio Deen, 2017. (Temporada 1).

LEAGUE OF LEGENDS. Desenvolvedor: Riot Games. Publicadora: Riot Games.: Riot Games, 2009.

LEGENDS OF RUNETERRA. Desenvolvedor: Riot Games. Publicadora: Riot Games.: Riot Games, 2020.

MAGIC: THE GATHERING ARENA. Desenvolvedor: Wizards of the Coast. Publicadora: Wizards of the Coast.: Wizards of the Coast, 2018.

MARVEL SNAP. Desenvolvedor: Second Dinner. Publicadora: Nuverse; Skystone Games.: Nuverse; Skystone Games, 2022.

MINECRAFT. Desenvolvedor: Mojang Studios. Publicadora: Mojang Studios; Xbox Game Studios.: Mojang Studios; Xbox Game Studios, 2011.

MOON, Alan R. Ticket to Ride.: Days of Wonder, 2004.

OVERLORD. Direção: Naoyuki Itō. Estúdio: Madhouse.: Madhouse, 2015. (Temporada 1).

OVERWATCH. Desenvolvedor: Blizzard Entertainment. Publicadora: Blizzard Entertainment.: Blizzard Entertainment, 2016.

PAJITNOV, Alexey. Tetris.: Várias, 1984.

PATH OF EXILE. Desenvolvedor: Grinding Gear Games. Publicadora: Grinding Gear Games.: Grinding Gear Games, 2013.

POLITIZAR APRESENTA: Vossa Excelência. Desenvolvedor: Bruno Eduardo Morais de Araújo. 2. ed.: Projeto Politizar (UFG), 2023.

POPEYE THE SAILOR MEETS SINDBAD THE SAILOR. Direção: Dave Fleischer. Estúdio: Fleischer Studios.: Fleischer Studios, 1936.

PROJETO CORONA.: [s.n.], [s.d.].

RE:ZERO – STARTING LIFE IN ANOTHER WORLD. Direção: Masaharu Watanabe. Estúdio: White Fox.: White Fox, 2016. (Temporada 1).

ROBLOX. Desenvolvedor: Roblox Corporation. Publicadora: Roblox Corporation.: Roblox Corporation, 2006.

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE. Desenvolvedor: FromSoftware. Publicadora: Activision Publishing, Inc.: Activision Publishing, Inc., 2019.

SNAKEBIRD. Desenvolvedor: Noumenon Games. Publicadora: Noumenon Games.: Noumenon Games, 2015.

SUPER MARIO 64. Desenvolvedor: Nintendo EAD. Publicadora: Nintendo.: Nintendo, 1996.

SVENSSON, Eilif; SVENSSON, Åsmund. Santa Maria.: Aporta Games, 2017.

SWORD ART ONLINE. Direção: Tomohiko Itō. Estúdio: A-1 Pictures.: A-1 Pictures, 2012. (Temporada 1).

TABLETOP SIMULATOR. Desenvolvedor: Berserk Games. Publicadora: Berserk Games.: Berserk Games, 2015.

TERRARIA. Desenvolvedor: Re-Logic. Publicadora: Re-Logic.: Re-Logic, 2011.

THE LAST OF US PART II. Desenvolvedor: Naughty Dog. Publicadora: Sony Interactive Entertainment.: Sony Interactive Entertainment, 2020.

THE MATRIX. Direção: Lana Wachowski, Lilly Wachowski.: Warner Bros. Pictures, 1999.

THE PERVERT'S GUIDE TO IDEOLOGY. Direção: Sophie Fiennes. Produção: Sophie Fiennes et al.: P Guide Productions; Zeitgeist Films, 2012.

THE REMARKABLE LIFE OF IBELIN. Direção: Benjamin Ree. Produção: Ingvil Giske. Noruega: Medieoperatørene; VGTV (para Netflix), 2024.

THE WORLD'S FINEST ASSASSIN GETS REINCARNATED IN ANOTHER WORLD AS AN ARISTOCRAT. Direção: Masafumi Tamura. Estúdio: Silver Link.: Silver Link., 2021.

TRON. Direção: Steven Lisberger. Produção: Donald Kushner.: Walt Disney Productions, 1982.

TWILIGHT IMPERIUM. Desenvolvedor: Christian Petersen, T. 1. ed.: Fantasy Flight Games, 1997.

UNLOCK! Desenvolvedor: CASNIN, Mathieu; CAUËT, Thomas; KOCH, Jeremy. Space Cowboys, 2017.

WINNING ELEVEN. Desenvolvedor: Konami. Publicadora: Konami.: Konami, 1995. (Série).

WORLD OF WARCRAFT. Desenvolvedor: Blizzard Entertainment. Publicadora: Blizzard Entertainment.: Blizzard Entertainment, 2004.

YU-GI-OH! TRADING CARD GAME. Desenvolvedor: Konami. Publicadora: Konami.: Konami, 1999.

ZERO WING. Desenvolvedor: Toaplan. Publicadora: Toaplan; Sega.: Toaplan; Sega, 1991.

ANEXOS

Anexo 1. Parecer CEP

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Imagens Lúdicas e Jogos Visuais: Jogos de Tabuleiro Modernos no Espaço Educativo Formal

Pesquisador: BRUNO EDUARDO MORAIS DE ARAUJO

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 60968922.9.0000.5083

Instituição Proponente: Faculdade de Artes Visuais

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.664.364

Apresentação do Projeto:

As informações elencadas nos campos “Apresentação do Projeto”, “Objetivo da pesquisa” e “Avaliação de riscos e benefícios” foram retiradas do documento “Informações Básicas da pesquisa” datado em 21/08/2022.

Introdução: Jogos digitais e analógicos encontram cada vez mais espaço nas visualidades coletivas, seja por seu sucesso nas vendas, seja pela sua alta reprodutibilidade ou pelo apelo emocional que evocam nos jogadores. Jogos são, e se tornam cada vez mais, importantes no contexto cultural e social contemporâneo, não sendo sensato ignorar suas potências pedagógicas. Esta pesquisa visa estudar as relações que existem entre jogos de entretenimento, cultura visual e mediação de saberes, para isso se propõe a oferecer sessões de jogos educativos com a finalidade de entrevistar os jogadores e descobrir como se deu a experiência lúdica.

Hipótese: Este estudo se propõe a esmiuçar as relações entre o jogo e o processo educativo, priorizando as instâncias nas quais as visualidades contemporâneas se fazem mais presentes. Por se tratar de uma pesquisa qualitativa de natureza processual, os dados serão coletados e analisados no decorrer dos processos de identificação. Portanto, essa pesquisa não trabalhará com hipóteses.

Metodologia: Desenvolveremos um jogo com caráter educativo para o Projeto de Extensão Politizar, em parceria com a Câmara Municipal de Goiânia. Este jogo será objeto desta pesquisa, e é a partir das interações de jogadores com o jogo que será constituída a pesquisa de campo. O campo será formado por dois grupos distintos: um de integrantes do Projeto Politizar, o outro composto por membros da comunidade local de jogadores com experiência em jogos de tabuleiro. Esse segundo grupo será composto por voluntários selecionados a partir do preenchimento de um formulário on-line que terá o link divulgado nas redes sociais UFGEEK, Board Games Goiânia e Magic: The Gathering (1993) UFG. As redes sociais listadas são públicas e administradas pelo pesquisador responsável por esta pesquisa. Na insuficiência de inscrições, entraremos em contato com outras redes sociais públicas, divulgando a pesquisa e convidando os participantes para as mesas de jogo. O formulário apresentado aos possíveis sujeitos da pesquisa irá incluir, perguntas que visam levantar o perfil do candidato, tais como idade, gênero, local de residência, se já desenvolveu algum jogo ou participou de algum teste de jogo de tabuleiro. Após essa etapa, as inscrições serão analisadas, a fim de compor um grupo diverso que contribua qualitativamente para a pesquisa. As interações de jogadores com o jogo se darão por meio de sessões de jogo, que irão acontecer em locais estabelecidos em comum acordo com os dois grupos selecionados para a realização da pesquisa de campo, sendo que espaços públicos, como os da UFG, terão prioridade dentre as demais opções. Originalmente planejamos duas sessões de jogo com cada grupo. Os participantes destes grupos serão escolhidos a partir de uma triagem que visa selecionar prioritariamente maiores de idade. Também buscaremos montar grupos diversos em termos de etnia e gênero, dentro das possibilidades. Para além disso, os nomes selecionados serão escolhidos com base em critérios como acessibilidade aos locais de sessão de jogo, familiaridade com jogos de tabuleiro e interesse em participar da pesquisa. Originalmente os grupos são pensados para jogar em sessões separadas, mas pode ser

necessário intercalar os integrantes de acordo com a necessidade. Em ambos os casos serão utilizadas as metodologias de entrevistas guiadas e diferencial semântico para avaliar como se deu a interação do jogador com o jogo de tabuleiro desenvolvido. Essa interação ocorrerá após a partida de jogo, onde os participantes receberão o diferencial semântico para preenchimento, e serão conduzidos os primeiros questionamentos coletivamente. Caso julgemos necessário, sessões de entrevistas serão administradas individualmente, seja em ambiente digital ou físico. As perguntas e interações serão focadas em esmiuçar como se deu a experiência educativa a partir da proposta do jogo, sem abrir mão de investigar também outros aspectos interessantes ao desenvolvimento do jogo, como as questões estéticas e de diversão. A pesquisa de campo intenta entender como está se dando e como pode se dar a relação entre jogos e o processo educativo informal através da observação sistematizada de sessões de jogo. Este projeto utilizará principalmente do escopo da pesquisa qualitativa com a intenção de, através de uma atividade sistemática orientada à compreensão de fenômenos sociais e à transformação de práticas socioeducativas, organizar e desenvolver um corpo organizador de conhecimento (ESTEBAN, 2010). Para a análise dos dados, abordaremos os jogos a partir dos Estudos da Cultura Visual, buscando novos ângulos para entender um tema que não é inédito e que ainda oferece várias facetas ocultas prontas a serem exploradas.

Critério de Inclusão: Preferencialmente ser maior de 18 anos. Pessoas com menos de 18 anos receberão menor prioridade na seleção de candidatos, mas não é um critério excludente. Estar familiarizado com sistema legislativo municipal e/ou com jogos de tabuleiro modernos. Ter disponibilidade de se locomover até os locais onde acontecerão as sessões de jogo. Estar disposto a participar das sessões de jogo, das entrevistas coletivas, e das entrevistas individuais. Concordar em participar da pesquisa, em assinar o TCLE/TALE e em ter suas falas e interações utilizadas na Tese em construção.

Critério de Exclusão: Não ter autonomia para se locomover até os locais de jogo. Não estar disposto a jogar ou a conversar sobre o jogo. Não estar disposto a ter as falas analisadas e publicadas na Tese.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

O objetivo geral da pesquisa consiste em entender as potências dos jogos de tabuleiros como mediadores de conhecimentos em situações de ensino informal.

Objetivo Secundário:

A pesquisa elenca como objetivos secundários:

Desenvolver um jogo de tabuleiro educativo que aborde as questões do legislativo goianiense com o Projeto Politizar.

Testar o jogo desenvolvido e suas interações com os participantes da pesquisa de campo.

Discorrer sobre as informações que o campo forneceu sobre como/se jogos de tabuleiro podem dinamizar os processos educativos informais.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

O pesquisador afirma que os principais riscos decorrentes da pesquisa são: cansaço, desconforto e constrangimento psicossocial. Assegura que caso algum participante da pesquisa de campo apresente comportamentos ou sentimentos inesperados de natureza emocional, devido à sessão de jogo, o pesquisador responsável irá acionar o serviço psicológico oferecido pela Clínica Escola de Psicologia da Universidade Federal de Goiás em busca de atendimento e acompanhamento para auxiliar no reestabelecimento do equilíbrio emocional desta pessoa.

Benefícios:

Como benefício proporcionado pelo desenvolvimento do estudo, o pesquisador considera que estes são o contato social com outros jogadores e a diversão proveniente das sessões de jogo.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

- 1 – Folha de rosto devidamente assinada pelo Diretor da Faculdade de Artes Visuais, prof. Bráulio Vinícius Ferreira
- 2 – Projeto de Pesquisa;
- 3 – TCLE para os participantes da pesquisa enfatizando os riscos envolvidos na participação da pesquisa e garantia de sigilo e anonimato;
- 4 – TALE para os participantes da pesquisa menores de idade enfatizando os riscos envolvidos na participação da pesquisa e garantia de sigilo e anonimato;
- 5 – TCLE para os responsáveis pelos participantes da pesquisa menores de idade enfatizando os riscos para os envolvidos na participação da pesquisa e a garantia de sigilo e anonimato;
- 6 – Termo de compromisso assinado pelos participantes da pesquisa, orientando e orientadora;
- 7 – Carta de Anuência do Programa de Extensão da UFG – Politizar, assinado pelo vice-coordenador do programa Diego Trindade d'Ávila Magalhães;
- 8 – Instrumento de Coleta de dados – Diferencial Semântico (Relacionado à opinião sobre o jogo); Roteiro de Entrevista (Relativo a: Interesse pelo jogo, Retorno ao jogo, Mudança na dinâmica de jogo, Participação no desenvolvimento do jogo);
- 9 – Cronograma de pesquisa com a triagem dos participantes para novembro de 2022 e proposição de coleta dados (Sessão de Jogo e Entrevistas) para Novembro e Dezembro de 2022;
- 10 – Formulário de seleção de participantes da pesquisa

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O pesquisador apresentou os termos obrigatórios para desenvolvimento da pesquisa e sanou a seguinte pendência do parecer da primeira versão do protocolo de pesquisa:

1) De que forma o pesquisador terá contato com os membros da comunidade local de jogadores com experiência em jogos de tabuleiro?

Resposta à pendência:

O segundo grupo (membros da comunidade local de jogadores) será composto por voluntários selecionados a partir do preenchimento de um formulário on-line que terá o link divulgado nas redes sociais UFGeek, Board Games Goiânia e Magic: The Gathering (1993) UFG. As redes sociais listadas são públicas e administradas pelo pesquisador responsável por esta pesquisa. Na insuficiência de inscrições, entraremos em contato com outras redes sociais públicas, divulgando a pesquisa e convidando os participantes para as mesas de jogo. O formulário apresentado aos possíveis sujeitos da pesquisa irá incluir, perguntas que visam levantar o perfil do candidato, tais como idade, gênero, local de residência, se já desenvolveu algum jogo ou participou de algum teste de jogo de tabuleiro. Após essa etapa, as inscrições serão analisadas, a fim de compor um grupo diverso que contribua qualitativamente para a pesquisa.

Considerando que o pesquisador sanou a pendência apresentada na primeira versão do parecer, conclui-se pela APROVAÇÃO do protocolo de pesquisa proposto.

Considerações Finais a critério do CEP:

Informamos que o Comitê de Ética em Pesquisa / CEP-UFG considera o presente protocolo APROVADO e lembramos que o pesquisador responsável deverá encaminhar ao CEP-UFG Relatório Final baseado na conclusão do estudo e na incidência de publicações decorrentes deste, de acordo com o disposto na Resolução CNS n. 466/12. O prazo para entrega do Relatório é de 30 dias após o encerramento da pesquisa.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1919801.pdf	21/08/2022 22:47:40		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Imagens_Ludicas_Bruno_Araujo.docx	21/08/2022 22:46:16	BRUNO EDUARDO MORAIS DE ARAUJO	Aceito
Outros	Politizar_Termo_Anuencia_assassinado.pdf	21/08/2022 22:45:10	BRUNO EDUARDO MORAIS DE	Aceito
Outros	Carta_de_Encaminhamento_Bruno.docx	21/08/2022 22:37:55	BRUNO EDUARDO MORAIS DE	Aceito
Outros	Formulario_Selecao_de_participantes_Bruno_Araujo.pdf	21/08/2022 22:36:11	BRUNO EDUARDO MORAIS DE	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_responsaveis.docx	19/07/2022 20:39:35	BRUNO EDUARDO MORAIS DE ARAUJO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TALE_humanidades.doc	19/07/2022 20:27:28	BRUNO EDUARDO MORAIS DE ARAUJO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Humanidades.doc	19/07/2022 20:26:18	BRUNO EDUARDO MORAIS DE ARAUJO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	InstrumentoDeColeta_BrunoAraujo.pdf	30/06/2022 16:01:30	BRUNO EDUARDO MORAIS DE ARAUJO	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Termo_Compromisso_AliceEBruno.docx	30/06/2022 15:58:14	BRUNO EDUARDO MORAIS DE	Aceito
Folha de Rosto	folhaDeRosto_BrunoAraujo.pdf	30/06/2022 15:57:18	BRUNO EDUARDO MORAIS DE	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

GOIANIA, 26 de Setembro de 2022

Assinado por: Marilúcia Lago (Coordenador(a))

Anexo 2. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE Pais/Responsáveis

Anexo 2. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE Pais/Responsáveis

Você na qualidade de responsável por

....., está sendo convidado (a) a consentir que o(a) menor participe, como voluntário (a), da pesquisa intitulada **Imagens Lúdicas e Jogos Visuais: Jogos de Tabuleiro Modernos no Espaço Educativo Formal**. Meu nome é **Bruno Eduardo Moraes de Araújo** sou o(a) pesquisador (a) responsável pelo projeto, e minha área de atuação é **Educação, Arte e Cultura Visual**. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, se você consentir na participação do menor sob sua responsabilidade neste estudo, assine ao final deste documento, que está impresso em duas vias, sendo que uma delas é sua e a outra ficará comigo. Esclareço que em caso de recusa na participação, não haverá penalização para nenhuma das partes. Mas se houver o aceite, as dúvidas sobre a

pesquisa poderão ser esclarecidas pela pesquisadora responsável, via e-**brunoemaraujo@discente.ufg.br** ou através de contato telefônico para o **(62) 99292-6942**, inclusive com possibilidade de ligação a cobrar. Ao persistirem as dúvidas sobre os direitos como participante desta pesquisa, você também poderá fazer contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal de Goiás (CEP/UFG) pelo telefone (62)3521-1215, de segunda a sexta-feira, no período matutino. **O CEP-UFG é uma entidade independente, de caráter consultivo, educativo e deliberativo, no âmbito de suas atribuições, criado para proteger o bem-estar dos/das participantes de pesquisa, em sua integridade e dignidade, visando contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos vigentes.**

*A presente pesquisa tem como objetivo geral entender as potências dos jogos de tabuleiros como mediadores de conhecimentos em situações de ensino informal. A participação do menor sob a sua responsabilidade é importante para a realização desta pesquisa que tem o título **Imagens Lúdicas e Jogos Visuais: Jogos de Tabuleiro Modernos no Espaço Educativo Formal**. Caso o menor se sinta constrangido(a), é garantida a total liberdade de recusar a participar ou retirar seu consentimento a qualquer momento, sem penalidade alguma.*

A participação na pesquisa será voluntária, portanto, não haverá despesas pessoais ou gratificação financeira decorrente da participação, caso haja despesas, elas serão ressarcidas.

Caso ocorra algum dano o direito a pleitear indenização para reparação imediato ou futuro, decorrentes da cooperação com a pesquisa está garantido em Lei. Os riscos principais decorrentes da pesquisa são: cansaço, desconforto e constrangimento psicossocial. Dentre os benefícios estão o contato social com outros jogadores e a diversão proveniente das sessões de jogo. Caso o(a) participante da pesquisa tenha algum comportamento ou sentimento inesperado de natureza emocional, devido à sessão de jogo, o pesquisador responsável irá acionar o serviço psicológico oferecido pela Clínica Escola de Psicologia da Universidade Federal de Goiás em busca de atendimento e acompanhamento para auxiliar no reestabelecimento de seu equilíbrio emocional.

O sigilo e anonimato da sua autorização e da participação da criança (ou adolescente) na pesquisa será preservada.

A divulgação do nome dele(a) somente acontecerá se for permitida por você, solicito que rubrique no parêntese abaixo a opção de sua preferência:

() Permito a identificação do menor sob minha responsabilidade nos resultados publicados da pesquisa.

() Não permito a identificação do menor sob minha responsabilidade nos resultados publicados da pesquisa.

Eu, abaixo assinado, autorizo, a participar do projeto intitulado **“Imagens Lúdicas e Jogos Visuais: Jogos de Tabuleiro Modernos no Espaço Educativo Formal”**. Informo ter mais de 18 anos de idade e destaco que a participação dele(a) nesta pesquisa é de caráter voluntário. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pela pesquisadora responsável **Bruno Eduardo Moraes de Araújo** sobre a pesquisa, os procedimentos e métodos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da participação do(a) menor no estudo. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Declaro, portanto, que concordo com a participação do(a) menor acima citado(a) no projeto de pesquisa descrito.

Goiânia, de de

Assinatura por extenso do(a) participante

Assinatura por extenso do(a) pesquisador(a) responsável

Anexo 3. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE Participantes

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Você está sendo convidado (a) a participar, como voluntário (a), da pesquisa intitulada **Imagens Lúdicas e Jogos Visuais: Jogos de Tabuleiro Modernos no Espaço Educativo Formal**. Meu nome é **Bruno Eduardo Morais de Araújo**, sou o (a) pesquisadora responsável e minha área de atuação é **Educação, Arte e Cultura Visual**. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, se você aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está impresso em duas vias, sendo que uma delas é sua e a outra ficará comigo. Esclareço que em caso de recusa na participação, em qualquer etapa da pesquisa, você não será penalizado (a) de forma alguma. Mas se aceitar participar, as dúvidas sobre a pesquisa poderão ser esclarecidas pelo (a) pesquisador (a) responsável, via e-mail **brunoemaraujo@discente.ufg.br** e, através do(s) seguinte(s) contato(s) telefônico(s): **(62) 99292-6942**, inclusive com possibilidade de ligação a cobrar. Ao persistirem as dúvidas sobre os seus direitos como participante desta pesquisa, você também poderá fazer contato com o **Comitê de Ética em Pesquisa** da Universidade Federal de Goiás, pelo telefone (62)3521-1215, que a instância responsável por dirimir as dúvidas relacionadas ao caráter ético da pesquisa. O Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás (CEP-UFG) é independente, com função pública, de caráter consultivo, educativo e deliberativo, criado para proteger o bem-estar

dos/das participantes da pesquisa, em sua integridade e dignidade, visando contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos vigentes.

A presente pesquisa tem como objetivo geral entender as potências dos jogos de tabuleiros como mediadores de conhecimentos em situações de ensino informal. Você será convidado a participar de sessões de jogo, em que jogará um board game educativo, na sequência responderá algumas perguntas sobre como foi a experiência. Entrevistas adicionais podem ser necessárias, se for o caso, o pesquisador responsável entrará em contato e agendará com antecedência. Para isso, você deverá reservar um período de 3 horas em 2 dias a serem combinados. Você tem direito ao ressarcimento das despesas decorrentes da cooperação com a pesquisa, inclusive transporte e alimentação, se for o caso.

Em caso de danos, você tem o direito de pleitear indenização, conforme previsto em Lei.

Se você não quiser que seu nome seja divulgado, está garantido o sigilo que assegure a privacidade e o anonimato. As informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas. Os riscos principais decorrentes da pesquisa são: cansaço, desconforto e constrangimento psicossocial. Dentre os benefícios estão o contato social com outros jogadores e a diversão proveniente das sessões de jogo. Caso você tenha algum comportamento ou sentimento inesperado de natureza emocional, devido à sessão de jogo, o pesquisador responsável irá acionar o serviço psicológico oferecido pela Clínica Escola de Psicologia da Universidade Federal de Goiás em busca de atendimento e acompanhamento para auxiliar no reestabelecimento de seu equilíbrio emocional.

Durante todo o período da pesquisa e na divulgação dos resultados, sua privacidade será respeitada, ou seja, seu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de alguma forma, identificá-lo, será mantido em sigilo. Todo material ficará sob minha guarda por um período mínimo de cinco anos. Para condução da entrevista é necessário o seu consentimento para utilização de um gravador, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

() Permito a utilização de gravador durante a entrevista.

() Não permito a utilização de gravador durante a entrevista.

As gravações serão utilizadas na transcrição e análise dos dados, sendo resguardado o seu direito de ler e aprovar as transcrições. Pode haver necessidade de utilizarmos sua voz em publicações. Faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

() Autorizo o uso de minha voz em publicações.

() Não autorizo o uso de minha voz em publicações.

Pode haver também a necessidade de utilizarmos sua opinião em publicações, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

() Permito a divulgação da minha opinião nos resultados publicados da pesquisa.

() Não Permito a divulgação da minha opinião nos resultados publicados da pesquisa.

Pode haver também a necessidade de utilizarmos sua imagem em publicações, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

() Permito a divulgação da minha imagem nos resultados publicados da pesquisa.

() Não Permito a divulgação da minha imagem nos resultados publicados da pesquisa.

Pode haver necessidade de dados coletados em pesquisas futuras, desde que seja feita nova avaliação pelo CEP/UFG. Assim, solicito a sua autorização, validando a sua decisão com uma rubrica entre os parênteses abaixo:

() Permito a utilizar esses dados para pesquisas futuras.

() Não Permito a utilizar esses dados para pesquisas futuras.

Declaro que os resultados da pesquisa serão tornados públicos, sejam eles favoráveis ou não.

1.2 Consentimento da Participação na Pesquisa:

Eu,,
abaixo assinado, concordo em participar do estudo intitulado **Imagens Lúdicas e Jogos Visuais: Jogos de Tabuleiro Modernos no Espaço Educativo Formal**. Informo ter mais de 18 anos de idade e destaco que minha participação nesta pesquisa é de caráter voluntário. Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) responsável **Bruno Eduardo Morais de Araújo** sobre a pesquisa, os procedimentos e métodos envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação no estudo. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Declaro, portanto, que concordo com a minha participação no projeto de pesquisa acima descrito.

Goiânia, de de

Assinatura por extenso do(a) participante

Assinatura por extenso do(a) pesquisador(a) responsável

Anexo 4. Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado (a) a participar, como voluntário (a), da pesquisa intitulada **Imagens Lúdicas e Jogos Visuais: Jogos de Tabuleiro Modernos no Espaço Educativo Formal**. Meu nome é **Bruno Eduardo Morais de Araújo**, sou o (a) pesquisador (a) responsável e minha área de atuação é **Educação, Arte e Cultura Visual**. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, se você aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está impresso em duas vias, sendo que uma delas é sua e a outra ficará comigo. Esclareço que em caso de recusa na participação, em qualquer etapa da pesquisa, você não será penalizado (a) de forma alguma. Mas se aceitar participar, as dúvidas sobre a pesquisa poderão ser esclarecidas pelo (a) pesquisador (a) responsável, via e-mail **brunoemaraujo@discente.ufg.br** e, através do(s) seguinte(s) contato(s) telefônico(s): **(62) 99292-6942**, inclusive com possibilidade de ligação a cobrar. Ao persistirem as dúvidas sobre os seus direitos como participante desta pesquisa, você também poderá fazer contato com o **Comitê de Ética em Pesquisa** da Universidade Federal de Goiás, pelo telefone (62)3521-1215, que é a instância responsável por dirimir as dúvidas relacionadas ao caráter ético da pesquisa. O Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás (CEP-UFG) é independente, com função pública, de caráter consultivo, educativo e deliberativo, criado para proteger o bem-

estar dos/das participantes da pesquisa, em sua integridade e dignidade, visando contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos vigentes.

A presente pesquisa tem como objetivo geral entender as potências dos jogos de tabuleiros como mediadores de conhecimentos em situações de ensino informal. Você será convidado a participar de sessões de jogo, em que jogará um board game educativo, na sequência responderá algumas perguntas sobre como foi a experiência. Entrevistas adicionais podem ser necessárias, se for o caso, o pesquisador responsável entrará em contato e agendará com antecedência. Para isso, você deverá reservar um período de 3 horas em 2 dias a serem combinados. Você tem direito ao ressarcimento das despesas decorrentes da cooperação com a pesquisa, inclusive transporte e alimentação, se for o caso.

Em caso de danos, você tem o direito de pleitear indenização, conforme previsto em Lei.

Se você não quiser que seu nome seja divulgado, está garantido o sigilo que assegure a privacidade e o anonimato. As informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas. Os possíveis riscos decorrentes da pesquisa são: cansaço, desconforto e constrangimento psicossocial. Dentre os benefícios estão o contato social com outros jogadores e a diversão proveniente das sessões de jogo. Caso você tenha algum comportamento ou sentimento inesperado de natureza emocional, devido à sessão de jogo, o pesquisador responsável irá acionar o serviço psicológico oferecido pela Clínica Escola de Psicologia da Universidade Federal de Goiás em busca de atendimento e acompanhamento para auxiliar no reestabelecimento de seu equilíbrio emocional.

Durante todo o período da pesquisa e na divulgação dos resultados, sua privacidade será respeitada, ou seja, seu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de alguma forma, identificá-lo, será mantido em sigilo. Todo material ficará sob minha guarda por um período mínimo de cinco anos. Para condução da coleta é necessário o seu consentimento faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão.

Será necessário a utilização de um gravador (somente para casos em que for necessário)

Permito a utilização de gravador durante a entrevista.

Não permito a utilização de gravador durante a entrevista.

As gravações serão utilizadas na transcrição e análise dos dados, sendo resguardado o seu direito de ler e aprovar as transcrições.

Pode haver necessidade de utilizarmos sua voz em publicações. Faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

Autorizo o uso de minha voz em publicações.

Não autorizo o uso de minha voz em publicações.

Pode haver também a necessidade de utilizarmos sua opinião em publicações, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

Permito a divulgação da minha opinião nos resultados publicados da pesquisa.

Não Permito a divulgação da minha opinião nos resultados publicados da pesquisa.

Pode haver também, a necessidade de utilizarmos sua imagem em publicações, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

Permito a divulgação da minha imagem nos resultados publicados da pesquisa.

Não Permito a divulgação da minha imagem nos resultados publicados da pesquisa.

1.2 Consentimento da Participação da Pessoa como Sujeito da Pesquisa:

Eu,,
abaixo assinado, concordo em participar do estudo intitulado **Imagens Lúdicas e Jogos Visuais: Jogos de Tabuleiro Modernos no Espaço Educativo Formal**.
Informo ter anos de idade e destaco que minha participação nesta pesquisa é de caráter voluntário. Fui devidamente esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) responsável **Bruno Eduardo Moraes de Araújo** sobre a pesquisa, os procedimentos e métodos envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação no estudo. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Declaro, portanto, que concordo com a minha participação no projeto de pesquisa acima descrito.

Goiânia, de de

Assinatura por extenso do(a) participante

Assinatura por extenso do(a) pesquisador(a) responsável

Anexo 5. Instrumentos De Coleta De Dados

INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

1) Diferencial Teórico

Serão aplicados questionários digitais ou impressos com a finalidade de analisar a opinião dos jogadores sobre o jogo, principalmente com a finalidade de entender qual experiência o jogo evoca.

Com base na sua experiência com o jogo Vossa Excelência, assinale em qual ponto da escala você sente que mais representa a sua opinião sobre o jogo.

Desafiador 1-2-3-4-5-6-7 Confortável

Engraçado 1-2-3-4-5-6-7 Sério

Emocional 1-2-3-4-5-6-7 Lógico

Rápido 1-2-3-4-5-6-7 Lento

Pessoal 1-2-3-4-5-6-7 Social

Educacional 1-2-3-4-5-6-7 Prático

Moderno 1-2-3-4-5-6-7 Clássico

Difícil 1-2-3-4-5-6-7 Fácil

Pacífico 1-2-3-4-5-6-7 Conflituoso

Simples 1-2-3-4-5-6-7 Complexo

Ocupado 1-2-3-4-5-6-7 Ocioso

2) Perguntas para Entrevista Guiada

Essas perguntas serão feitas individualmente ou em grupo para os participantes do desenvolvimento e teste do jogo em desenvolvimento, e a partir das respostas podemos desdobrar outras perguntas secundárias.

Você achou divertido jogar Vossa Excelência? Explique de onde veio, ou deixou de vir, a diversão.

Você achou o jogo equilibrado? Sentiu que jogou bem, ou que poderia ter feito outras jogadas?

Existe algum elemento que você sentiu falta durante o jogo?

O que você mais gostou no jogo? Explique

O que você menos gostou no jogo? Explique

Você mudaria algo no jogo para torná-lo mais divertido? O que?

Você jogaria novamente, se fosse dada a chance?

Você sente que aprendeu algo sobre o poder legislativo municipal durante o jogo?

Você participou do processo de desenvolvimento e teste do jogo? Se sim, como você sente que contribuiu para o jogo?