

OS ESTUDOS DE JOGOS E QUESTÕES EDUCATIVAS

Prof. Dr. Richard Romancini
ECA/USP



Três autores importantes e pioneiros na reflexão sobre os jogos:

***Huizinga*: em *Homo Ludens* (1938) enuncia ideias como o de “círculo mágico” e do jogo como atividade voluntária e formadora da cultura.**

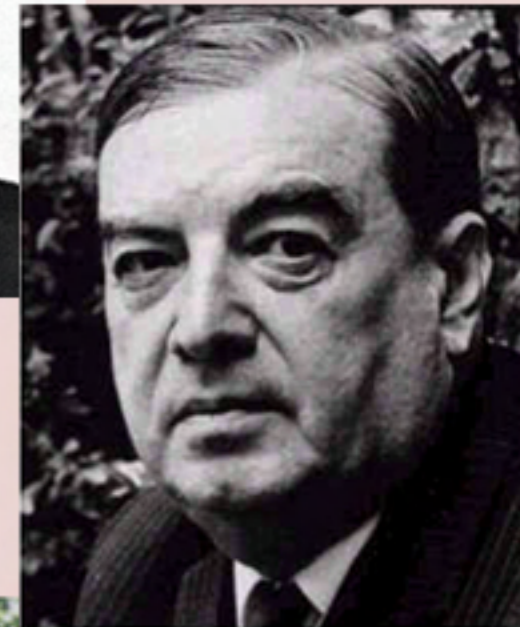
***Caillois*: dá continuidade a Huizinga, propondo uma diferenciação entre *ludus* (jogo) e *paidia* (brincadeira).**

***Gadamer*: jogo como fenômeno cultural.**



Johan Huizinga
(1872—1945)

Fonte: Wikipédia



Roger Caillois
(1913—1978)

Fonte: site Escritas



Hans-Georg
Gadamer
(1900—2002)

Fonte: Wikipédia

A ambiguidade do conceito de *jogo*, conduz o campo de estudos de jogos, em seu processo consolidação, a uma grande preocupação com a definição desse termo.

Nesse sentido, o esforço de McGonial (2012) consolida, a partir de uma série de outros autores, o sentido do jogo pelas suas características básicas, quais sejam:

Meta: resultado específico que os jogadores buscar atingir.

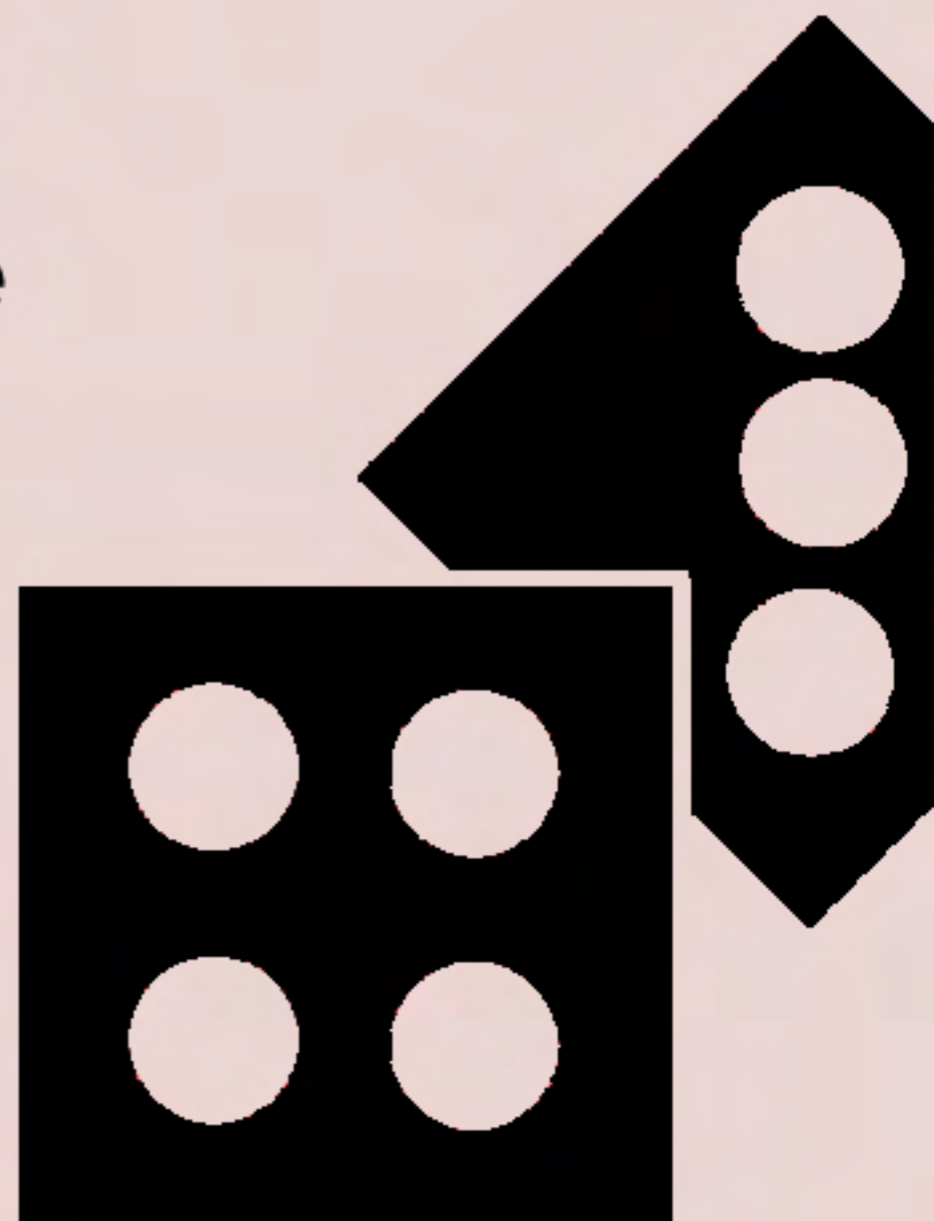
Regras: limitações impostas para se atingir a meta.

Feedback: informa ao jogador quão próximos estão de atingir a meta. E, em tempo real, motiva o jogador.

Participação voluntária: joga-se de maneira livre e consciente, aceitando as regras.

É a partir da ideia anterior, e da noção associada de “obstáculo desnecessário” implicada no jogo, que a autora procura discutir as possibilidades de enfrentar problemas e questões “necessárias” com o mesmo empenho com que jogamos.

Nesse sentido, propõe que desafios e problemas do mundo real (inclusive educativos) sejam abordados à maneira dos jogos, numa condição de “trabalho significativo”.



É nesse contexto que McGonigal (2012) cunha o termo *jogos de realidade alternativa*, (ARGs) oferecendo exemplos dos mesmos.

Tais jogos tentam fazer com que as pessoas se dediquem a “obter mais da vida real, em oposição a jogos com os quais pretendemos escapar da realidade” (p. 131).

A crença é que esse tipo de jogo poderia aumentar a automotivação das pessoas.



Tela de registro do jogo Chore Wars (algo como “guerra das tarefas”)

Fonte: DO Space

O caso da discussão dos ARGs, por McGonigal (2012), remete a uma articulação entre o mundo real e o do jogo (sendo que este não é necessariamente on-line) e a um tipo de proposta que se assemelha muito às dos defensores da chamada *gameificação*.



Por outro lado, a noção de ARG também se aproxima de outros termos que se tornaram correntes hoje, como: jogo sério, jogo ativista, *game for change*, jogos persuavivos, etc.

Esse conjunto de noções tende a diferir do *jogo educativo* tradicional, ao enfatizar mais atitudes e valores do que conteúdos curriculares.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: Edufba, 2018.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**, Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.