



Evento	Salão UFRGS 2018: SIC - XXX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2018
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Os serious games e os regimes de sensibilidade: paradoxos do uso de jogos na formação humana
Autor	LEANDRO PAZ DA SILVA
Orientador	RODRIGO LAGES E SILVA

Os *serious games* e os regimes de sensibilidade: paradoxos do uso de jogos na formação humana.

Leandro Silva – UFRGS

Orientador: Rodrigo Lages e Silva - UFRGS

Ludificar questões ético-políticas é uma estratégia de promoção de diferenças ou é uma forma de diluição do potencial inquietante das alteridades? Num contexto de crescimento do uso de jogos em práticas formativas, inclusive escolares, é relevante questionarmos aspectos políticos, discursivos, semióticos e educacionais dos jogos digitais, especialmente, de um gênero de jogos digitais que vem sendo chamado de *serious games* ou jogos sérios. Tais interrogações emergiram a partir de uma experiência de extensão em que realizamos oficinas audiovisuais com imigrantes haitianos numa escola municipal de Porto Alegre. Esse projeto de extensão esteve vinculado à pesquisa *Construindo operadores para um modo coletivo de aprendizagem através de oficinas de produção de narrativas audiovisuais com imigrantes haitianos em aprendizagem do português como idioma adicional*, na qual pesquisamos a cultura escolar haitiana e sua relação com ensino-aprendizagem principalmente com a educação linguística. Destas explorações iniciais, nos deparamos com representações lúdicas da comunidade haitiana que resultaram no presente desdobramento da pesquisa inicial: *Os serious games e os regimes de sensibilidade: paradoxos do uso de jogos na formação humana*. Nele, pensamos as implicações de jogos digitais em políticas de formação não escolares, através da utilização de *serious games*, analisando dois jogos - *Ayiti: the cost of life* e *Sara: A Meaningful Journey Part One*. O primeiro tematizando a sobrevivência de uma família haitiana frente aos desafios geográficos, econômicos e políticos de seu país; e o segundo que tem como tema a vida de crianças refugiadas durante conflitos bélicos no Oriente Médio. Os jogos foram analisados com ênfase na relação entre jogo e aprendizagem, observando os aspectos interacionais e cognitivos aportados pelos jogos digitais e pela interface do computador pessoal em rede no recrutamento de uma experiência imersiva, ou enativa, de acordo com a concepção de aprendizagem de Francisco Varela. Interrogamos, também, o conceito de *serious game* e seu uso como estratégia conscientizadora no âmbito das políticas de formação humana, refletindo acerca dos aspectos ético-políticos relacionados ao *design* e ao conteúdo dos jogos digitais supracitados. Observou-se uma tensão entre a dimensão lúdica e a dimensão séria dos jogos, na qual os discursos que são constituídos e veiculados pelos jogos não estão insensíveis às implicações e aos vieses culturais e políticos dos seus designers. E, além destes aspectos locais, vale destacar que há um interesse crescente no uso de jogos digitais como estratégias de aprendizagem, no âmbito da EdTech, ou educação tecnológica, que se apresenta sob a forma de um otimismo redentor e descorporificado em que o jogo perde seu encanto, seu potencial de entretenimento, e a seriedade perde a sua urgência, ou sua capacidade de interrogar eticamente o jogador. Ludificar a escola, o espaço de trabalho ou mesmo a formação das nossas sensibilidades frente a grupos minoritarizados, passa a constituir uma estratégia a serviço dos indivíduos para que possam conhecer as diferenças, sem deixar-se por elas inquietar. Uma sensibilização que não afeta, ou uma representação do que é a diferença que informa, mas não transforma. O jogo, como tecnologia da informação e da comunicação, deve ser entendido enquanto gênero do discurso complexo, que envolve múltiplos letramentos, e que pode funcionar como dispositivo promotor de horizontalidade e autonomia em contextos educacionais.