

Como a cultura lúdica estimula a educação¹

Patrícia Gouveia²

Resumo

As ecologias mediáticas contemporâneas caracterizam-se pela convergência entre jogos, meios interativos, redes sociais e formas tradicionais de narrativa, dando lugar a práticas transdisciplinares de criação e disseminação de conhecimento associadas às literacias digitais. Neste contexto, os jogos digitais e analógicos emergem como sistemas comunicativos e expressivos que permitem compreender, reconstruir e modelar sistemas complexos, promovendo experiências interativas, participativas e significativas. Partindo dos estudos dos jogos e da teoria crítica dos media, o artigo analisa o papel das culturas *gaming* na configuração dos debates políticos, sociais e culturais contemporâneos, com especial atenção ao impacto de fenómenos como a *GamerGate* e à proliferação de discursos autoritários, populistas e misóginos em ambientes *on-line*. Argumenta-se que o modernismo popular, impulsionado por algoritmos e sistemas de automação, tem contribuído para a disseminação de desinformação, teorias da conspiração e simplificações narrativas que dificultam a compreensão da complexidade do mundo contemporâneo. Em contraponto, defende-se que os sistemas lúdicos, enquanto artefactos culturais dinâmicos, podem funcionar simultaneamente como instrumentos de manipulação ou de emancipação. O artigo sustenta que as brincadeiras e os jogos são fundamentais para o desenvolvimento do pensamento crítico, da aprendizagem social e emocional e da participação cívica, sendo particularmente relevantes em contextos educativos. Conclui-se que modelos educativos integradores, que articulem jogos, artes, tecnologia e teorias feministas especulativas, são essenciais para combater a ignorância, o populismo e as desigualdades, promovendo sociedades mais inclusivas, resilientes e democráticas no século XXI.

Palavras-chave - Ecologias mediáticas; Estudos dos jogos; Cultura *gaming*; Pensamento crítico; Feminismo especulativo; Populismo digital.

Abstract

Contemporary media ecologies are characterized by the convergence of games, interactive media, social networks, and traditional forms of storytelling, giving rise to transdisciplinary practices of knowledge creation and dissemination associated with digital literacies. In this context, digital and analog games emerge as communicative and expressive systems that allow for the understanding, reconstruction, and shaping of complex systems, promoting interactive, participatory, and meaningful experiences. Based on game studies and critical media theory, this article analyzes the role of gaming cultures in shaping contemporary political, social, and cultural debates, with particular attention to the impact of phenomena such as *GamerGate* and the proliferation of authoritarian, populist, and misogynistic discourses in online environments. It argues that popular modernism, driven by algorithms and automation systems, has contributed to the dissemination of misinformation, conspiracy theories, and narrative simplifications that hinder the understanding of the complexity of the contemporary world. In contrast, it is argued that play systems, as dynamic cultural artifacts, can simultaneously function as instruments of manipulation or emancipation. The article argues that play and games are

¹ Conferência apresentada ao 15.º ENAPP, em 11 de abril de 2023.

² Professora Associada com Agregação da Faculdade de Belas-Artes (FBAUL). Investigadora integrada no Interactive Technologies Institute (ITI/LARSyS) do Instituto Superior Técnico (IST), Universidade de Lisboa. E-mail: patricia-gouveia@campus.ul.pt * mouseland@netcabo.pt

fundamental to the development of critical thinking, social and emotional learning, and civic participation, being particularly relevant in educational contexts. It concludes that integrative educational models, which articulate games, arts, technology, and speculative feminist theories, are essential to combat ignorance, populism, and inequalities, promoting more inclusive, resilient, and democratic societies in the 21st century.

Keywords - Media ecologies; Game studies; Gaming culture; Critical thinking; Speculative feminism; Digital populism.

As ecologias mediáticas contemporâneas envolvem uma convergência entre jogos, meios interativos, redes sociais e formas mais antigas de se contarem histórias. A fruição estética linear, disponível em livros, na televisão, no cinema, nas artes visuais e no design, deu lugar a um conjunto de artefactos ligados entre si que sugerem, na atualidade, diálogos e ligações com as literacias digitais que tiram partido de várias formas transdisciplinares de se criar e disseminar conhecimento. Estas práticas estão ligadas aos desafios da comunicação e da expressão criativa contemporâneas. Como meios inerentemente comunicativos, segundo Yasmin B. Kafai e Quinn Burke (2016), os jogos digitais e outros analógicos permitem-nos não só decompor um sistema, compreender a sua estrutura e partes, mas também reconstruir um modelo desse sistema utilizando algoritmos (código). Isto implica que se pretende exprimir uma ideia intencionalmente para outras pessoas, ou seja, que se tem a intenção de criar uma experiência interativa e participativa que se acredita valer a pena fomentar. Como Shira Chess e Mia Consalvo (2022, on-line) afirmaram, “a teoria crítica nos estudos dos jogos de vídeo está na vanguarda da compreensão e explicação das mudanças numa variedade de conteúdos e plataformas *media*”, e “os jogos de vídeo tiveram tanto (se não mais) impacto na nossa política atual e nas guerras culturais do que muitos querem reconhecer.” De acordo com as autoras, outra razão pela qual é importante destacarem-se os estudos sobre jogos pode ser sintetizada num hashtag: #GamerGate (2014).

Dez anos após o nascimento de um movimento reacionário (McDonald, 2024, p. 86) que procurou policiar a identidade dos ‘verdadeiros’ jogadores (homens, brancos e privilegiados com acesso à tecnologia do norte global), assediando e ameaçando mulheres e pessoas de minorias, as ideias autoritárias devem ser combatidas e perseguidas. Como sugere Anne Applebaum (2020), talvez já estejamos a viver o crepúsculo da democracia, em que a civilização procura a anarquia e a tirania através de ideias autoritárias e visões do mundo populistas. O modernismo popular (Bolter, 2019, loc. 636 de 4599: Kindle), que assenta na disseminação massiva e global de informação por via de algoritmos, é um fenómeno sem precedentes, o qual sugere não apenas um *remix* e apropriação de ideias e imagens, como também o acesso massificado a conteúdos que podem ser manipulados e, em consequência, fomentam desinformação e potenciam a proliferação de teorias da conspiração e mentiras. Sistemas de automação, sistemas lúdicos e jogos, permitiram nas últimas décadas formarem-se gerações de pessoas que estão munidas de ferramentas de mistura do tipo *faça-você-mesmo*, mas que sabem cada vez menos sobre história, cultura e artes, e que, por isso, fomentam um tipo de fascismo popular que leva o nome de populismo. As artes e a cultura da Internet ajudaram a moldar este ambiente e “muitos cidadãos estão agora a viver num mundo político que é mais volátil, fragmentado e imprevisível do que em qualquer momento desde o nascimento da democracia de massas. E é pouco provável que estas mudanças sejam revertidas nos próximos tempos” (Eatwell, R. & Goodwin, 2019, p. 199). A ignorância (Rosling, 2019) propaga-se em redes computacionais globais.

O poder hegemónico das culturas *gaming* é importante na medida em que este pode ser um instrumento de luta contra as democracias morais da automação espertalhona (Bonini & Treré, 2024) que tem muito pouco de inteligente e que assenta numa abordagem simplista que se baseia na disseminação de práticas de manipulação e exploração extrativistas globais. As desilusões da GamerGate e as ilusões eticamente questionáveis da revolução sexual sobre equidade entre sexos (Perry, 2022) levam-nos à necessidade de se questionarem as relações de poder e as hierarquias vigentes através de políticas públicas que gerem debate e criem consensos

que nos permitam ultrapassar as simplórias bipolarizações da atualidade (Gouveia, 2024). Como sistemas interativos, participativos e dinâmicos, os jogos digitais e analógicos devem ser escrutinados e podem ser usados de forma efetiva contra estratégias que disseminam o ódio e a raiva em ambientes on-line progressivamente contaminados por comportamentos misóginos que amplificam e reproduzem preconceitos e estereótipos de carne e osso (Heffington, 2024). A complexidade destes sistemas lúdicos tanto pode ser usada como uma ferramenta de emancipação como de manipulação. As escolhas humanas são escalas de cinzentos que não se limitam a dualidades simplistas vigentes em filmes populares, entre comprimidos azuis e vermelhos, como se veicula na cultura dos filmes *Matrix*, ou em outros casos, como dualidades entre heróis e vilões, presentes nas sagas entre o Batman e o Joker. Estes fascinantes artefactos culturais e personagens fictícias também têm contribuído para contaminar a realidade de ficções úteis, narrativas lineares e histórias bipolares, que nada ajudam a compreender a complexidade do mundo e acabam a disseminar ódio entre as pessoas que cada vez menos conseguem diferenciar a realidade da ficção.



Brincar e jogar torna-se necessário pois os sistemas lúdicos ajudam a promover o pensamento crítico e a complexidade. Juntamente com a experiência interativa podem ser cruciais para veicular informação para a compreensão e entendimento de valores éticos, processos públicos e cívicos (McDonald, 2024). Sistemas complexos que resultam da interação de múltiplas pessoas, ou da interação com máquinas digitais e outras, acooplados a sistemas comunitários e de ação planetária e global, são indispensáveis para se gerarem sistemas de educação e saúde para uma sociedade mais inclusiva, resiliente e aberta. Sociedades humanas que promovam culturas de pensamento crítico, de resiliência e resistência estão certamente melhor preparadas para lidar com os desafios do presente. A aprendizagem social e emocional remete-nos para um conjunto de competências ou habilidades consideradas fundamentais para o sucesso na escola e na vida. A introdução dos estudos sobre jogos ou *Game Studies* no ensino superior teve um enorme impulso na Europa há mais de vinte anos com a criação do *International Journal of Computer Games Research*,³ em 2001, na Escandinávia. Alguns pioneiros na legitimação dos estudos sobre jogos no ensino superior abrem, no século XX, caminho para este campo de investigação e desenvolvimento. A teoria e a prática lúdica como fonte de criação e produção de conhecimento no ensino superior podem ser encontradas na obra de Shira Chess (2020). A autora destaca a interação de sistemas culturais opressivos, chamando a atenção para desigualdades de género, etnia, classe social, sexualidade e deficiência. No livro *Design de Jogos, Experiência Lúdica e Feminismos Especulativos* (Gouveia, 2024), escrito pela autora deste texto, a relevância deste campo de estudos é explicitada no intuito de se desmontar o sistema colonial e patriarcal do universo *gamer* no qual um número expressivo de pessoas se sente ameaçado pela disseminação da cultura *gaming* entre as mulheres e outras etnias. Assim, sugerem-se brincadeiras, jogos e especulações feministas para se impulsionar e estimular uma luta contra novas tiranias emergentes. As artes, tal como os jogos, são tradutores da experiência humana sem os quais tendemos para os automatismos.

Investigações em neurociências sobre a plasticidade do cérebro e o uso de sistemas interativos sugerem que estas habilidades e competências podem ser ensinadas. António Damásio [38] acredita que a criatividade reside na capacidade de se criarem cenários futuros e de se ser capaz de planear. Como podemos planear cenários futuros num mundo onde as desigualdades de género persistem paradoxalmente? De acordo com a neurobióloga e feminista britânica Gina Rippon (2019), nos países com maior igualdade de género a diferença de acesso e persistência de estudantes em cursos tecnológicos é maior. Nos últimos trinta anos, os exemplos mostram persistentemente que as mulheres têm de ter um desempenho várias vezes superior ao dos homens para obterem o mesmo reconhecimento económico e social. Os estereótipos reforçam persistentemente um

³ gamestudies.org (acedido em 26 de novembro de 2024).

sistema de crenças que diz sistematicamente quem pode ou não vir a ser cientista, artista ou outro, e a falta de representação das mulheres em ambientes tecnológicos ou artísticos deveria ser um embaraço para todos. A autora salienta ainda que os estudos psicológicos têm demonstrado de forma consistente que as mulheres são menos autoconfiantes, mais críticas em relação a si próprias, têm um maior receio de desaprovação e são muito mais suscetíveis de prejudicar o seu desempenho. O medo da rejeição social afeta as mesmas áreas que a dor física e a vigilância em excesso tem implicações no sentido de pertença e bem-estar. Sabemos agora que é possível adquirirem-se diferentes tipos de competências através das brincadeiras e dos jogos, mas devemos analisar cuidadosamente os paradoxos existentes nestes sistemas lúdicos para se evitarem equívocos e se acautelarem estereótipos. Algumas competências e experiências exigem uma taxa de incorporação sem compreensão, onnipresente na vida humana, desde a ação humana até aos animais e bactérias (Dennett, 2017). Tendemos a ignorar este facto. Segundo o neurocientista brasileiro Miguel Nicolelis (2021), o interior do nosso cérebro funciona por si só ou como parte de redes neuronais. Devemos então assumir a dinâmica não linear do nosso planeta (De Landa, 2000) e a plasticidade dos nossos cérebros (Eagleman, 2021). De acordo com o neurologista inglês de renome mundial, A. J. Lees (2022), os segredos da natureza não são lineares e é aconselhável passar-se algum tempo a refletir. Embora a Internet seja um poderoso meio de comunicação e socialização, é também atualmente uma fonte de ansiedade.

Ora, neste contexto, pode-se considerar que as brincadeiras e os jogos apresentam aos jogadores situações e escolhas significativas e, por isso, são um espaço que estimula, através da ação, emoções sociais que podem contribuir para o bem-estar afetivo. Como sugeriu Eric Zimmerman, em 2013, no seu *Manifesto para um século lúdico*, é preciso que o ser humano brinque, pois, a brincadeira gera sistemas humanos e sociais repletos de contradições e possibilidades. Estes sistemas, fomentam o movimento, a colaboração, a inovação e a criatividade. Parece agora evidente que o clima intelectual em que a cultura globalizada alimentou a fetichização mitológica da juventude não serve a ninguém (Perry, 2022). Mitologias desta natureza, alimentaram ideias que veicularam equívocos nos quais se considerava que os mais jovens estavam melhor preparados para orientar os mais velhos, apesar da sua falta de conhecimentos, competências e experiência. A fetichização da juventude e da tecnologia andam de mãos dadas, num mundo cada vez mais envelhecido e complexo. Ideias simplistas que alimentam populismos e geram inseguranças e medo.

Neste contexto, as disputas culturais emergentes, que combatem ideias feministas antigas propondo novas formas de se olhar para o feminismo numa lógica de convergência que pressupõe a integração da ecologia e da tecnologia, juntamente com teorias de jogo renovadas, podem ser a chave para novos entendimentos de ligação e participação que estimulem as gerações mais jovens em diálogos e ligações entre pessoas diferentes. Assim, em vez de se fomentar a semelhança e a guetização das pessoas em bolhas mediáticas, ecos e câmaras de propaganda, que disseminam desinformação, distorcem a realidade e as perspetivas das pessoas de modo que estas tenham dificuldade em considerar pontos de vista opostos e discutir temas complicados. Assim, o modernismo popular é uma forma de decadência do modernismo e do pós-modernismo e a sua disseminação massiva acontece, paradoxalmente, num momento em que as ideias centrais da vanguarda e do modernismo popular estão a ser cada vez mais questionadas pelas teorias feministas especulativas (Gouveia, 2024). Numa época de crise global, depois de uma pandemia e do despoletar de novas guerras, a democracia encontra-se ameaçada por movimentos populistas que desde a última década tiram partido de jogadores *online* como núcleo demográfico (talvez mesmo a origem) do que os meios de comunicação social apelidaram de ‘alt-right’, essa fossa de ódio na Internet (Phillips, 2021). As brincadeiras e os jogos permitem o confronto de ideias para se lutar contra a apatia que limita a participação política e cívica. Urge perguntar se vamos continuar impávidos e serenos a assistir à repetição destas narrativas, como aconteceu na última década e nas precedentes, ou vamos em conjunto contribuir para que o futuro seja mais inclusivo e digno para todo o planeta e suas espécies?

A título de conclusão, pode-se considerar que modelos educativos que integrem múltiplos conhecimentos e saberes são essenciais para se combater o populismo e a ignorância que prolifera nas democracias da

atualidade. A educação não deve dividir, mas unir e, para isso, deve visar superar as desigualdades sociais e promover a integração cultural. A combinação de recursos presenciais e on-line e as tecnologias digitais lúdicas podem servir para atrair a atenção de um público mais amplo e diversificado, um público jovem que apresenta múltiplas carências e falta de sentido crítico. Esse deve ser o desígnio de todos, sem dualismos e bipolarizações artificiais, numa ecologia tecnológica de mudança que nos permita superar os desafios que se colocam aos humanos no século XXI.

Referências bibliográficas:

- Applebaum, A. (2020). *Twilight Democracy, The Failure of Politics and the Parting of Friends*. Allen Lane, Penguin Books.
- Bonini, T., & Treré, E. (2024). *Algorithms of Resistance, The Everyday Fight Against Platform Power*. The MIT Press.
- Chess, S. (2020). *Play like a feminist*. The MIT Press.
- Chess, S., & Consalvo, M. (2022). The future of media studies is game studies. *Critical Studies in Media Communication*, 39(3), 159–164.
Acedido em 14 de novembro de 2024:
<https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2075025>
- Damásio, A. (2021). *Deus Cérebro. Maquinaria das emoções*. RTP
Acedido em 14 de novembro de 2024:
<https://www.rtp.pt/play/p8309/deus-cerebro>
- De Landa, M. (2000). *A Thousand Years of Nonlinear History*. Swerve Editions.
- Dennett, D. C. (2017). *From Bacteria to Bach and Back, The Evolution of Minds*. Penguin Books.
- Eagleman, D. (2021). *O Cérebro em Ação, nos Bastidores do Cérebro em Constante Mudança*. Edições Lua de Papel.
- Eatwell, R. & Goodwin, M. (2019). *Populismo, A Revolta Contra a Democracia Liberal*. Edições Saída de Emergência.
- Gouveia, P. (2024). *Design de Jogos, Experiência Lúdica e Feminismos Especulativos*. Lisbon International Press, Grupo Atlantic Books.
- Heffington, P. O. (2024). *Sem filhos, A Longa História de Não Ser Mãe*. Vogais & Cia. e Penguin Random House Group.
- Kafai Y. B., and Burke, Q. (2016). *Connected Gaming, What Making Video Games Can Teach Us About Learning and Literacy*. The MIT Press.
- Lees, A. J. (2022). *Brainspotting, Adventures in Neurology*. Notting Hill Editions.
- McDonald, P. (2024). *Run and Jump, The Meaning of the 2D Platformer*. The MIT Press.
- Nicolelis, M. (2021). *O Verdadeiro Criador de Tudo*. 20120 Editora.
- Perry, L. (2022). *The Case Against the Sexual Revolution*. Polity Press.
- Phillips, A. (2021). *Gamer Trouble, Feminist Confrontations in Digital Culture*. New York University Press.
- Rippon, G. (2019). *The Gendered Brain, the new neuroscience that shatters the myth of the female brain*. The Bodley Head.
- Rosling, H. (2019). *Factfulness, dez razões pelas quais estamos errados acerca do mundo – e porque as coisas estão melhor do que pensamos*. Edições Temas e Debates: Círculo de Leitores.
- Zimmerman, E., & Chaplin, H., (2013). Manifesto: O século XXI será definido pelos jogos. *Kotaku*.
Acedido em 26 de novembro de 2024:
<https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>