ISSN: 2358-8829

# Games, Filosofia e Educação Crítica: representatividade, violência simbólica e cultura digital no ensino de Filosofia

Euza Raquel de Sousa [1]


## RESUMO

O presente trabalho problematiza as relações entre cultura gamer, representatividade e formação crítica no ensino de Filosofia, analisando os jogos eletrônicos como dispositivos contemporâneos de produção de subjetividades, imaginários sociais e disputas simbólicas envolvendo gênero, raça, identidade e poder. Desenvolvido no IFRN Campus Mossoró a partir das atividades da disciplina de Filosofia II, com ênfase em Ética e Moral associadas às atividade de ensino, pesquisa e extensão do Cicuta: Clube de Filosofia, por meio do projeto Filosofia Geek, o estudo parte da compreensão de que os games, enquanto produtos culturais inseridos na lógica da indústria cultural e da sociabilidade digital, ultrapassam a condição de entretenimento e passam a atuar na construção de percepções éticas, estéticas e políticas sobre os corpos, os pertencimentos e as formas de existência socialmente legitimadas. A pesquisa possui abordagem qualitativa, fundamentada em levantamento bibliográfico e revisão de literatura nas áreas da Filosofia, Educação, Estudos Culturais e Educação para as Relações Étnico-Raciais, articulando referenciais da filosofia crítica, feminista e decolonial à análise de jogos populares entre os estudantes. Metodologicamente, foram desenvolvidas atividades ligadas ao clube de filosofia com apresentações, debates e dinâmicas interdisciplinares que possibilitaram aos educandos relacionarem suas experiências no universo gamer às discussões filosóficas sobre violência simbólica, colonialidade do saber, objetificação da figura feminina, racialização dos corpos, padronização estética e exclusão identitária presentes na cultura digital contemporânea. O trabalho não se limita a utilizar os jogos como recurso metodológico para ensinar Filosofia, mas propõe compreender a própria filosofia em movimento no interior da cultura gamer, investigando criticamente os mecanismos de naturalização de desigualdades e opressões reproduzidos por determinadas narrativas, personagens e estruturas de representação. As discussões desenvolvidas evidenciaram que a problematização filosófica dos games pode contribuir para a construção de práticas educativas comprometidas com os direitos humanos, a interculturalidade e a formação de sujeitos críticos capazes de reconhecer e enfrentar formas contemporâneas de violência, discriminação e exclusão presentes nos ambientes digitais e nas relações sociais


Filosofia, Cultura Gamer, Cultura Digital, Violência Simbólica, Representatividade.

[1] Mestre em Filosofia (UECE)– Docente de Filosofia do IFRN Campus euza.raquel@ifrn.edu.br