



JOGOS ELETRÔNICOS COMO FIGURAS DE APRENDER E PROCESSOS DE RECONTEXTUALIZAÇÃO: UMA ESTRATÉGIA GAME ANALYSIS PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA

Henrique Fernandes Alves Neto ¹

RESUMO

O ensino de Ciências Sociais no Brasil se estabelece, cada vez mais, como uma importante área de produção acadêmica. Os pesquisadores e pesquisadoras que publicam essa temática auxiliam na produção de políticas públicas e na defesa da manutenção desta área do conhecimento no Ensino Médio. Paralelamente a esse fenômeno, a digitalização da sociedade é cada vez mais intensa. A partir dos conceitos de recontextualização de Bernstein (1996), de figuras de aprender de Charlot (2000) e os estudos sobre jogos (game analysis), especificamente, a metodologia adaptada de Soares (2023) para a educação, iremos aproximar os jogos eletrônicos do ensino de Ciências Sociais, a partir da produção de conteúdo para o Canal Sociologia Animada. Este canal é resultado de projeto de projeto e extensão, realizado no IFPR – Campus Ivaiporã, e desde 2018 propõe-se como um repositório de vídeos que auxiliam os professores e estudantes na elaboração ou revisão de conteúdo das Ciências Sociais. Para dar continuidade ao projeto, a nova etapa se resume em realizar gameplays - ou jogar descompromissado, de acordo com Soares (2023) - transmitidas ao vivo no canal Sociologia Animada, bem como a produção de vídeos-conceito apresentando as possibilidades de recontextualização pedagógica que os jogos eletrônicos são submetidos. Em específico, este trabalho reflete sobre o jogo Paper, Please e as suas relações com a burocracia de Max Weber.

Palavras-chave: ensino de ciências sociais; digitalização; game analysis; sociologia da educação.

INTRODUÇÃO

O ensino de Ciências Sociais no Brasil se estabelece, cada vez mais, como uma importante área de produção acadêmica. Os pesquisadores e pesquisadoras que publicam essa temática auxiliam na produção de políticas públicas e na defesa da manutenção desta área do conhecimento no Ensino Médio. Paralelamente a esse fenômeno, a digitalização da sociedade é cada vez mais intensa. Os sensores espalhados em todos os lugares, as plataformas digitais sedentas pela obtenção de dados, e as relações sociais mediadas pelo digital apresentam um cenário inédito para as diferentes dimensões da vida em sociedade. Não seria diferente com a educação.

A computação ubíqua já deixou de ser um sonho ou proposta teórica/literária para se tornar realidade. Estamos cercados por sensores, equipamentos eletrônicos “inteligentes”,

¹ Instituto Federal do Paraná - IFPR/Campus Ivaiporã. Doutor em Sociologia, branco, homem cis, Ivaiporã – Paraná. E-mail: henrique.alves@ifpr.edu.br



aplicativos, computadores, processadores que, além de observarem o nosso comportamento, são capazes de prever ações e modular reações. A esse processo damos o nome de digitalização. A sociedade da informação identificada por Castells (1999) se desdobrou para além da troca de dados, pois agora o principal foco é a captação e análise de dados. As plataformas digitais são os principais modelos de produção, reprodução e inovação neste contexto de sociedade digital, a ponto do termo plataformização já ser amplamente utilizado nas pesquisas sobre a digitalização em suas mais variadas dimensões.

Neste caminho, abrem-se possibilidade de pensarmos o Ensino de Ciências Sociais e o digital. Como exemplo deste fenômeno, o Youtube é uma das principais plataformas que disputam a economia da atenção dos usuários. De propriedade da Google, o Youtube nasce com a ideia de ser um repositório de vídeos independentes e hoje ganha destaque como sendo mais um braço do poder midiático, seja ele tradicional (canais de televisão, mídia impressa, setores institucionais das diferentes esferas do poder político) ou independente (influenciadores, personalidades, famosos). Além disso, o Youtube mostrou-se, principalmente durante a pandemia de Covid-19 (2020 – 2022), um importante espaço de processos de ensino e aprendizagem. Os vídeos depositados na plataforma mediaram as relações da educação no ensino remoto. Docentes se adaptaram a realidade de produtores de aulas, gravando, editando, elaborando roteiros. Discentes se propuseram a aprender utilizando os vídeos. Essa nova realidade que se impôs levou os pesquisadores e pesquisadoras da educação (Pedagogia, Ciências Sociais, Filosofia, Matemática, Geografia, História, Psicologia) a refletirem sobre os impactos dessa plataforma nos processos de ensino e aprendizagem. É nesse ínterim que essa pesquisa se localiza.

Este artigo relata o projeto de pesquisa Estudos Sociais do Digital, realizado no Instituto Federal do Paraná – Campus Ivaiporã. O projeto analisa a simbiose entre educação e digitalização da sociedade, em específico, as Ciências Sociais. A partir da proposta teórica-metodológica de game analysis de Aarseth (2003), aplicamos a adaptação realizada por Soares (2023), com o objetivo de estabelecer uma metodologia de estudo de jogos que enriqueça os estudos de Ensino de Ciências Sociais. Realizamos gameplays em transmissões ao vivo pelo canal Sociologia Animada e publicamos vídeos-ensaio que relacionam as competências e habilidades das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas aos jogos eletrônicos.

Vale destacar que partiremos do produto do projeto de pesquisa “Vídeos de animação” que deu origem ao canal Sociologia Animada em 4 de julho de 2018. O principal objetivo do canal era publicar vídeos de mapas mentais de Sociologia para o Youtube, preenchendo uma lacuna neste tipo de conteúdo na plataforma. Desde então, o canal mostrou-se relevante para

aquele ambiente. Segundo dados do Social Blade² (site que reúne informações sobre os canais do Youtube), o canal está entre os 1.900 canais brasileiros mais acessados da plataforma, bem como está em 1.841 no ranking de canais de educação do Youtube. Contamos com mais de 73 mil inscritos no canal, totalizando mais de 4 milhões de visualizações em todos os vídeos do canal.

Em seu artigo, Soares (2023) destaca que, a partir das orientações e dos trabalhos conduzidos por ele e seu laboratório, a proposta de análise de jogos de Aarseth (2003) se torna, por vezes, vaga ou técnica demais. Neste caminho, Soares (2023) propõe os seguintes passos para uma pesquisa com jogos eletrônicos: 1) o jogar descompromissado; 2) a jogabilidade focada; 3) as discussões e intencionalidade; 4) o experimento e 5) a convergência de informações. Segundo ele, essa é uma sugestão de metodologia que deve ser adaptada à realidade das pesquisas e dos objetivos.

Neste sentido, esses cinco passos mostram-se relevantes para o projeto de pesquisa que propomos. O jogar descompromissado é o que realizamos durante as transmissões ao vivo (lives), pois é neste momento que acontece o primeiro contato com o jogo. Após as transmissões, ocorre a jogabilidade focada, revendo a gravação da tela do jogo. Em seguida, pulamos para a etapa do experimento que é realizar as conexões com o conteúdo das Ciências Sociais mediado pelo jogo. Por fim, a convergência de informações é o que nomeamos como vídeo-conceito: vídeos roteirizados, apresentados no estilo vlog, editado com imagens dos jogos, citações de teóricos das Ciências Sociais e sugestão de atividades pedagógicas com o jogo.

Foram realizadas mais de 60 lives de 23 jogos diferentes. Selecionamos para este artigo as lives de Paper, Please e a recontextualização pedagógica do conceito de burocracia para Max Weber. A partir da realização dos passos metodológico acima descritos e da produção do vídeo-conceito, consideramos que é viável e relevante a utilização de jogos eletrônicos para o ensino de Ciências Sociais.

A RECONTEXTUALIZAÇÃO, AS FIGURAS DO APRENDER E O JOGOS ELETRÔNICOS

Basil Bernstein (1996) elaborou um robusto corpo teórico e metodológico para compreender as disputas, conflitos, e processos de elaboração dos currículos – não só escolares, mas aqueles que organizam todos e qualquer discurso pedagógico de um certo

² Dados disponíveis: <https://socialblade.com/youtube/channel/UCugb1YKI4IgY5nM2JO-KVqQ>

grupo social. Um dos representantes da Nova Escola da Educação inglesa, Bernstein (1996) se destaca pelos seus modelos analíticos que, muitas vezes, podem ser considerados abstratos e distantes da realidade. Porém, como pudemos demonstrar em outros trabalhos (FIORELLI SILVA; ALVES NETO, 2020), seus conceitos auxiliam na análise de fenômenos sociais contemporâneos, sejam eles ligados à educação (DESTERRO, 2016; DE SOUZA, 2017; MAÇAIRA, 2017) ou sobre o processo de digitalização, por exemplo. Neste ínterim é que dispomos de alguns pressupostos bernsteinianos para compreender os limites e as possibilidades na utilização de jogos eletrônicos para o ensino de Ciências Sociais.

Segundo Bernstein (1996), o dispositivo pedagógico funciona como uma gramática, definindo regras, estruturas, organização e até conteúdo daquilo que vai ser discutido e debatido na sociedade. Neste sentido, podemos pensar no dispositivo pedagógico (DP) como um fenômeno social de poder que se materializa em discursos pedagógicos e textos pedagógicos (textos privilegiantes) que reverberam em currículos, modelos de processos de ensino e aprendizagem, estruturas de sentido para os textos escritos e falados, ou seja, em toda e qualquer iniciativa pedagógica do grupo social analisado. O DP é resultado de um conjunto de disputas e conflitos entre diferentes agentes e agências da sociedade. Assim, um determinado DP expressa o resultado deste conflito e disputa. O modo mais evidente de observar o DP é analisando seu código, que é um princípio regulatório que compreende significados, realizações do discurso e contextos em que podem acontecer (BERNSTEIN, 1996).

Resgatamos estes diversos conceitos do modelo analítico de Bernstein (1996) para problematizar e identificar um possível novo código, a saber, o código digital. Analisamos a existência deste código em um outro trabalho (ALVES NETO, 2023) e podemos afirmar que as duas primeiras décadas do século XXI criaram condições para alterações do dispositivo pedagógico e, portanto, uma nova configuração dele. Este debate é relevante para este artigo pois, uma vez que o DP é alterado, novos sentidos, espaços, agentes e agências serão habilitados, ou desabilitados, para produzir e replicar textos pedagógicos e discursos pedagógicos. Para compreender as características deste novo DP mobilizaremos os conceitos de superávit comportamental no capitalismo de vigilância (ZUBOFF, 2020), colonialismo de dados e digital (KEWT, 2017 e 2019; COULDRY e MEJIAS, 2019) e plataformização (DIJCK, POELL E WALL, 2018).

Soshana Zuboff (2020) defende a ideia de uma nova etapa do capitalismo, intitulada por ela de capitalismo de vigilância. Neste modelo de capitalismo, não são mais as empresas do capitalismo industrial que conduzem a economia do século XXI. Para ela, são as empresas

de tecnologias, pautadas no negócio inaugurado pela Google, que conduzem a “mão invisível” do mercado contemporâneo. Zuboff (2020) afirma que a Google, assim como outras Big Tech, descobriu uma nova maneira de obter valor e gerar mais-valia: o comportamento humano passa a ser codificado pela textualização eletrônica, *commodificado* em dados e servindo de base para construção de perfis de publicidade direcionada.

Os depósitos de superávit comportamental do Google agora abarcam tudo que faz parte do meio on-line: buscas, e-mails, textos, fotos, canções, mensagens, vídeos, emoções, doenças, redes sociais, compras e assim por diante. Um novo continente de superávit comportamental é confeccionado a cada instante a partir dos muitos fios virtuais da nossa vida cotidiana quando elas colidem com o Google, o Facebook e, de forma mais geral, com qualquer aspecto da arquitetura mediada por computador com acesso à internet. De fato, sob a direção do capitalismo de vigilância, o alcance global da mediação por computador é redefinido com uma *arquitetura de extração*. (ZUBOFF, 2020; p. 154, grifos da autora)

O capitalismo de vigilância, neste sentido, busca, cada vez mais, extrair e armazenar uma quantidade maior de dados. Para isso, são necessários sensores que captem e transformem diversas ações em texto eletrônico passível de ser analisado e processado. Assim sendo, torna-se fundamental dominar a tecnologia que lê e analisa os dados. Michael Kewt (2017, 2019), Nick Couldry e Ulisses A. Mejias (2019) apresentam os conceitos de colonialismo digital e colonialismo de dados para indicar a permanência do colonialismo histórico, porém, em uma nova conjuntura. Ou seja, ainda existe a relação metrópole e colônia e a exploração e expropriação de matéria-prima e pessoas. O que é diferente são as tecnologias que materializam essa dominação. Segundo eles, há um monopólio da infraestrutura digital concentrada nos países do Norte Global, fazendo com que os países da “periferia” do mundo apenas sejam consumidores das tecnologias criadas por eles.

Esses primeiros exemplos indicam com clareza o colonialismo digital em que as corporações estrangeiras minam o desenvolvimento local, dominam o mercado e extraem receita do Sul Global com o poder obtido, primeiramente, por meio da estrutura de dominação da arquitetura digital que conduz para maior controle imperialista. (KWET, 2019; p. 5, tradução nossa)

Além disso, o que os autores afirmam existir é uma subsunção do comportamento humano para transformação em dados que, ao final do processo, apenas valorizam e enriquecem ainda mais esses monopólios. Há um colonialismo de saberes tecnológicos e o impedimento do surgimento de uma tecnodiversidade (HUI, 2020).

O colonialismo digital e de dados também pode ser constatado a partir de um outro fenômeno, a saber: a plataformação. Este conceito foi criado por Dijck, Poell e Waal (2018)

para descrever uma sociedade de plataforma, ou seja, uma sociedade que tem suas relações mediadas por plataformas digitais. A definição que Dijck, Poell e Waal (2018, p. 9) atribuem às plataformas é simples: “uma arquitetura programável desenhada para organizar interações entre os usuários” (tradução nossa). Os autores afirmam que, muito mais do que apenas oferecer meios de fazer coisas on-line, as plataformas estão alterando o nosso modo de vida, principalmente por conta da sua anatomia. Essa é uma das primeiras grandes contribuições dos autores. Segundo eles, as plataformas possuem as seguintes características: “as plataformas abastecidas com dados, automatizada e organizada através de algoritmos e interfaces, formalizada por relações de propriedade orientadas por modelos de negócios e, por fim, governada por Termos de Acordo do Usuário” (p. 9).

As plataformas infraestruturais começaram a penetrar os arranjos sociais existentes à medida que o ecossistema está cada vez mais se misturando com estruturas institucionais estabelecidas. Em certa medida, os governos e as instituições públicas, para o seu funcionamento, tornaram-se todas baseadas no uso de infraestruturas on-line privadas, na verdade, quase uma reviravolta da revolução industrial século XIX quando as infraestruturas ainda dependiam de um enorme investimento público. (DIJCK; POELL; WALL, 2018; p. 16, tradução nossa)

Segundo os autores, a sociedade de plataforma é caracterizada pela penetração dos ecossistemas digitais em diversas dimensões da vida social. Como dito na citação acima, sejam instituições privadas ou públicas, de entretenimento ou educação, de trabalho ou lazer, todas elas estão dependentes de plataformas para acontecer. Exemplos cotidianos não faltam: existem aplicativos para lembrar de beber água, aplicativos que agilizam o pedido e entrega de comida, aplicativo que organiza caronas pagas e não pagas, além do caso do Paraná, como Escola Digital, onde vários serviços são disponibilizados aos estudantes a partir do uso e vínculo de uma conta Gmail para acesso³.

A partir destes três conceitos (superávit comportamental, colonialismo digital/dados e plataformização) podemos afirmar que, segundo a teoria de Bernstein (1996), há um novo dispositivo pedagógico sendo elaborado pelas agências e agentes dos campos da produção e do campo de controle simbólico, e, portanto, um novo o código digital. Segundo Bernstein (1996) “um código é um princípio regulador, adquirido de forma tácita, que seleciona e integra significados relevantes, formas de realização dos mesmos e contextos evocadores” (p. 27). Assim sendo, afirmar que existe um código digital, significa dizer que há novos significados, realizações e contextos que estão de acordo com o novo dispositivo pedagógico.

³ Para consultar as diferentes plataformas e navegar no site do projeto, acesse https://professor.escoladigital.pr.gov.br/plataformas_educacionais.

Isto posto, nossa hipótese de trabalho é encontrar a atuação deste código digital na recontextualização dos conhecimentos das Ciências Sociais em jogos eletrônicos. Por recontextualização, segundo Bernstein (1996), entendemos o processo de relocação de um texto, prática ou discurso de seu contexto original de produção para um novo contexto. Quando um texto ou discurso é apropriado por agentes recontextualizadores, ele geralmente sofre uma transformação antes de ser realocado. Essa transformação é regulada por um princípio de descontextualização. O texto, portanto, não é mais o mesmo. Ele muda sua posição em relação a outros textos, práticas e situações. O próprio texto é modificado por um processo de seleção, simplificação, condensação e elaboração e, por fim, o texto é reposicionado e refocalizado.

Ora, o fenômeno da recontextualização acontece em qualquer contexto ou prática pedagógica. Se já ocorre uma profunda descontextualização de conhecimento produzidos nas agências contextualização (universidades, por exemplo) quando deslocados para agências de recontextualização (escolas de ensino básico, por exemplo), podemos induzir uma radical transformação quando pensamos em jogos eletrônicos.

Antes de nos debruçarmos sobre os jogos eletrônicos e a realização do projeto Estudos Sociais do Digital, precisamos deixar mais um aspecto teórico em destaque: as relações com o saber e as figuras do aprender. Bernard Charlot (2000) problematiza a expressão “fracasso escolar”, muito utilizada por Pierre Bourdieu (1982), pois, segundo Charlot, ela é uma falsa explicação da realidade escolar dos estudantes.

O fracasso escolar não é um monstro escondido no fundo das escolas e que se joga sobre as crianças frágeis, um monstro que a pesquisa deveria desembocar, domesticar, abater. O “fracasso escolar” não existe; o que existe são alunos fracassados, situações de fracasso, histórias escolares que terminam mal. Esses alunos, essas situações, essas histórias é que devem ser analisados, e não algum objeto misterioso, ou algum vírus resistente, chamado “fracasso escolar”. (CHARLOT, 2000; p. 16)

A proposta analítica de Charlot é realizar uma leitura positiva do sujeito, considerando a posição social da família, a singularidade histórica de cada indivíduo, a atividade prática dele e a especificidade da atividade com certo saber. Ao mudar a perspectiva para este foco, Charlot (2000) acredita que visualizaremos “situações de fracasso escolar” e, neste sentido, também situação de sucesso escolar. Neste caminho, faz-se uma sociologia do sujeito que possui três pilares fundamentais: um ser humano aberto ao mundo, não reduzido ao aqui e a gora, em relação com outros sujeitos; um ser social que está inscrito em relações sociais e um ser singular, exemplar único da espécie humana que possui uma história, interpretação,

sentido e posição no mundo. Portanto, todos nós, humanos, precisamos passar pela hominização (tornar-se ser humano), singularização (tornar-se único) e socialização (tornar-se membro)⁴.

E como isso é feito? Através da relação com o saber:

A relação com o saber é o conjunto das relações que um sujeito mantém com um objeto, um “conteúdo de pensamento”, uma atividade, uma relação interpessoal, um lugar, uma pessoa, uma situação, uma ocasião, uma obrigação, etc., ligados de uma certa maneira com o aprender e o saber; e, por isso mesmo, é também relação com a linguagem, relação com o tempo, relação com a ação no mundo e sobre o mundo, relação com os outros e relação consigo mesmo enquanto mais ou menos capaz de aprender tal coisa, em tal situação. (CHARLOT, 2000; p. 81)

A chave para compreender o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes é a relação com o saber, ou seja, o modo como aquele indivíduo particular irá tecer relações com determinado objeto de conhecimento. Estes, por sua vez, podem ser de múltiplas formas e ocorrer em diversos contextos. Uma aula expositiva sobre o conceito de burocracia de Max Weber, por exemplo, cria uma relação com o saber; se ela será positiva ou negativa, depende de um conjunto imenso de variáveis que, muitas vezes, foge do controle do docente ou da instituição em abarcar. Ter essa perspectiva não impossibilita a aprendizagem, pelo contrário, abre uma janela de oportunidades para traçar estratégias distintas para desenvolver a relação entre professor e aluno.

É neste sentido que Charlot (2000) preconiza a existência de figuras do aprender, que são os instrumentos mediadores da relação com o saber. Ele afirma que existem quatro tipos de figuras do aprender: 1) objetos-saberes: objetos com saberes incorporados (livros, monumentos, obras de arte, programas de televisão "culturais", etc.); 2) objetos cujo valor tem que ser aprendido; 3) atividade a serem dominadas (ler, nadar, desmontar um motor, pedalar, escrever, cozinhar, caminhar etc.) e 4) dispositivos relacionais e formas relacionais (dizer obrigado, relações amorosas, relação educador/aluno etc.). A partir de cada uma dessas figuras, processos de aprendizagem e de ensino podem ser fomentados e permitir relações diversas com o saber. Imagine o uso de filmes em sala de aula, ou a problematização do uso de IA, ou a realização de um júri simulado ou a utilização de jogos eletrônicos para apresentar algum conceito... cada uma dessas figuras do aprender mobiliza ações, reações, disposições,

⁴ Nascer é penetrar nessa condição humana. Entrar em uma história, a história singular de um sujeito inscrita na história maior da espécie humana. Entrar em um conjunto de relações e interações com outros homens. Entrar em um mundo onde ocupa um lugar (inclusive, social) e onde será necessário exercer uma atividade. (CHARLOT, 2000; p. 53)

habilidades e competências distintas, que tem relação direta com a trajetória individual, com o contexto coletivo e com a conjuntura temporal na qual aqueles estudantes estão inseridos.

Ou seja, essa perspectiva de Charlot (2000) nos indica possibilidades de estratégias de ensino e aprendizagem muito mais relevantes e significativas para os estudantes. E é neste caminho que o projeto Estudos Sociais do Digital se encaixa. Oriundo da pesquisa realizada na tese de doutoramento, este projeto se propõe a continuar produzindo figuras do aprender digitais publicadas no canal do Youtube Sociologia Animada. O canal existe desde 2018 e conta com diversos vídeos de resumos de mapas mentais, aulas abertas, vídeos de comentários e, agora, nessa nova etapa, transmissões ao vivo (lives) jogando jogos eletrônicos (gameplay). A ideia desta nova ação é utilizar os jogos eletrônicos para ilustrar, problematizar, exemplificar e analisar conceitos das Ciências Sociais, pois, muitas vezes, os estudantes possuem dificuldade de compreender de que forma esses conceitos se aplicam e explicam a realidade.

Mas por que jogos eletrônicos? Assim como afirmam Bocchetti, Maçaira Schlumberger Schevisbiski (2024)

Nas últimas décadas, os jogos se tornaram objeto de interesse acadêmico e as pesquisas nesta área têm se debruçado sobre diferentes aspectos que os abarcam, explorando diversos temas, entre os quais se destacam os processos de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, a dinâmica de interação e performance dos jogadores, além de aspectos negativos que os perpassam, como violência e sexismo. Particularmente sob o ponto de vista educacional, os jogos têm sido produzidos e analisados em termos de suas contribuições para estimular a compreensão de conceitos e promover o desenvolvimento de diversas habilidades, atitudes científicas e engajamento na complexa interrelação entre aprendizagem e entretenimento. (p. 166)

Neste sentido é que nos debruçamos sobre essa figura do aprender para fazer coro com um conjunto de pesquisadores do campo do Ensino de Ciências Sociais que também pensam sobre os usos de jogos eletrônicos na aprendizagem. O recente dossiê publicado na Revista Semina⁵ apresenta diversas reflexões sobre múltiplas dimensões sobre este novo objeto de estudo. Sobre isso, Aarseth (2003b) faz defesa importante:

Porque queremos fazer dos jogos e do acto de jogar o nosso objecto de estudo? Uma vez que se trata de uma área interdisciplinar e extremamente variada do ponto de vista empírico, existe um grande número de diferentes razões para se investigar e um grande número de tipos de pesquisa a desenvolver. Uma lista mais ou menos completa compreende todas as disciplinas de uma qualquer grande universidade. Quando confrontados com o rico e variado mundo dos jogos digitais, é difícil pensarmos num tema ou disciplina que não possa, de alguma forma, ser utilizada para estudar a área. A principal razão para tal é que os jogos de computador são

⁵ O link para o dossiê completo é: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/issue/view/2009>

simulações e as simulações podem, devido ao princípio da universalidade do computador que Turing (1936) desenvolveu, conter a maioria dos outros fenômenos, tais como máquinas ou os média mais antigos. Este omni-potencial para a simulação significa que os jogos de computador podem, em princípio, retratar qualquer fenômeno que nos ocorra e, como tal, também em princípio, nenhuma área de investigação se deve excluir. (p. 10)

Assim sendo, vale a pena apresentarmos algumas definições que respaldam a prática do projeto Estudos Sociais do Digital, antes de apresentarmos um exemplo de ação do projeto. Partimos do conceito clássico de jogo de Huizinga (2019), a saber:

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (p. 57)

Ou seja, o jogo e os jogos eletrônicos, são pensados, não só na perspectiva do entretenimento ou do lazer, mas também no seu conjunto de regras que são consentidas, nos sentimentos que evocas e instigam, na finalidade em si e com uma separação de espaços e tempos para ocorrer. Neste sentido, Aarseth (2003b) também nos indica caminhos sobre o que pesquisar dentro deste universo de jogos: jogabilidade (as ações, estratégias e motivo dos jogadores; a estrutura do jogo (regras) e cenário do jogo (conteúdo ficcional, concepção topológica da estrutura do jogo, texturas e assim por diante) (p. 13). Por sua vez, Soares (2023) realiza uma adaptação à proposta de Aarseth e, é essa que aplicamos na realização do projeto.

AS LIVES DE GAMEPLAY E O ENSINO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Ainda que Aarseth (2003) seja uma referência na elaboração de uma metodologia para os estudos de jogos (game analysis), ainda é um pouco abstrata a sua aplicação. Neste caminho é que Soares (2023) faz uma adaptação que se mostra interessante para a condução das lives e, posteriormente, da produção de vídeos-ensaio (visto que esse é o produto das gameplay realizadas no canal). Segundo ele, os passos de uma metodologia de análise de jogos eletrônicos são: a) o jogar descompromissado; b) a jogabilidade focada; c) as discussões e a intencionalidade do público e dos desenvolvedores; e) o experimento, ou seja, a pesquisa aplicada de acordo os critérios estabelecidos e d) a convergência de informações, no qual os dados obtidos anteriormente serão reunidos e analisados.

As lives de gameplay no canal Sociologia Animada começaram em 2 de abril de 2024. De lá para cá, foram jogados 23 jogos, sendo a maioria deles completados em live. As lives

ocorrem com transmissão simultânea no Youtube e na Twitch, mesmo que nessa última plataforma o alcance seja quase zero, pois o crescimento orgânico é demorado. O objetivo das lives é realizar o jogar descompromissado, porém com a tela do jogo sendo capturada, pois o arquivo resultante da live facilitaria para os próximos passos da metodologia de Soares (2023). Para este artigo, selecionamos os primeiros vídeos desta nova fase do canal, nos quais o jogo *Paper, Please* é finalizado.

Paper, Please foi lançado em 2013, pela 3909 LLC, e produzido por apenas um desenvolvedor, chamado Lucas Pope. No jogo, nós assumimos o papel de um agente de imigração de um país fictício chamado Arstotzka. A ideia, portanto, é realizar o controle de entrada e saída do país.

Figura 1 – Cena do jogo *Paper, Please* na qual papéis são verificados



Fonte: elaborado pelo autor.

Os controles do jogo são simples, pois você precisa apenas do ponteiro do mouse para realizar as ações dentro da cabine de verificação. A complexidade está no aumento das regras de acesso ao país, fazendo com que o jogador, no papel do agente de imigração, tenha que estar atento aos detalhes de cada documento entregue pelo candidato ao ingresso no país. O jogo nos apresenta uma série de personagens, alguns simpáticos, outros nem tanto. Um, em especial, é o Jorji, pois ele tenta ingressar no país com documentos produzidos artesanalmente, ou sempre há algum documento faltante. A escolha de deixar ou não passa pelo jogador. Sempre que um candidato é impedido erroneamente, ou liberado de forma

equivocada, o jogador leva uma notificação e na sua reincidência de três vezes, sofre uma punição financeira ao final do dia do jogo.

Figura 2 – Cena na qual Jorji tenta ingressar com passaporte falso



Fonte: elaborado pelo autor.

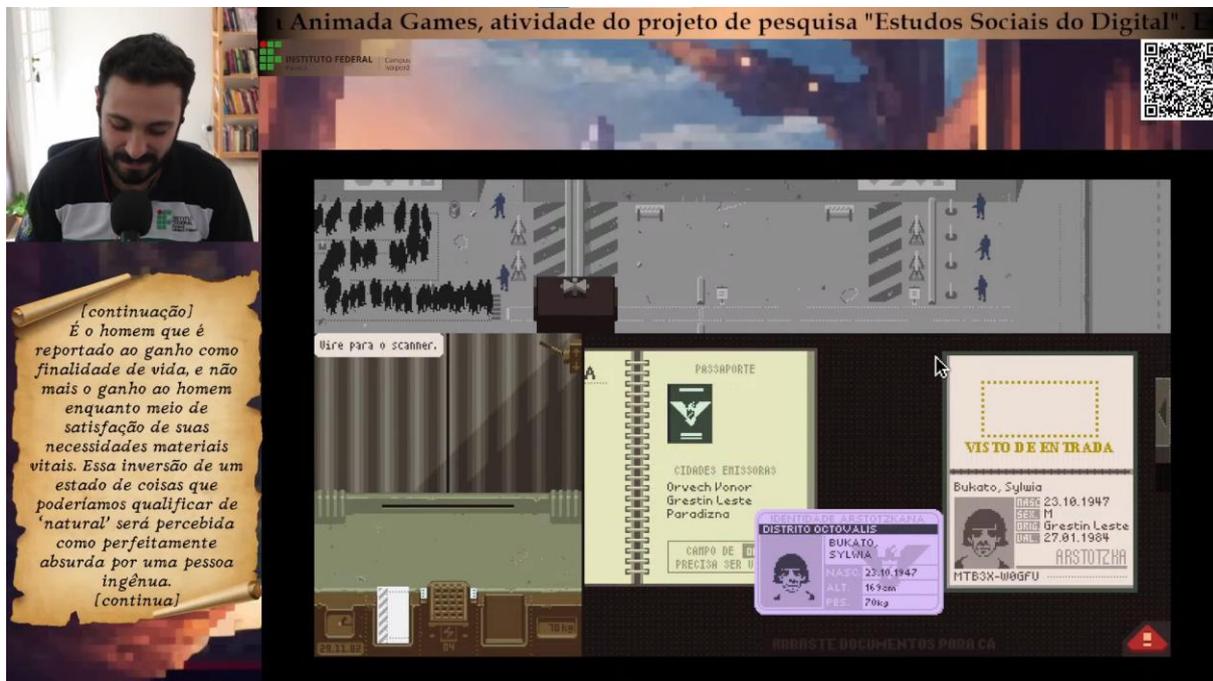
Esta é uma característica importante: os turnos do jogo ocorrem por dia de trabalho. Ao final de cada um, é contabilizado os atendimentos e entregue o salário. Deste salário, são descontados o aluguel, comida, aquecimento, medicamentos e, além disso, o jogador tem que administrar a vida da esposa, filhos e sogra.

Ao longo do jogo, outros personagens aparecem e tentam abalar os critérios racionais de escolha de entrada: refugiados, familiares, grupos extremistas, pessoas em busca de trabalho, comerciantes de objetos e drogas ilícitas, dentre outros. Em cada negativa ou afirmativa, os princípios morais do jogador são postos à prova. Essa imprevisibilidade é explorada pelo jogo, pois são possíveis mais de 20 finais diferentes, a depender das escolhas que são assumidas por quem está jogando.

Todo esse cenário de jogo nos chamou a atenção para a sua potencialidade de ilustração do conceito de burocracia de Max Weber. Neste sentido, realizamos 4 lives para

fazer 2 finais do jogo. No total, foram 9 horas de gameplay transmitidas no Youtube⁶ e Twitch.

Figura 3 – Foto da tela da live do jogo Paper, Please



Fonte: elaborado pelo autor.

A imagem acima ilustra a visão do espectador. A câmera apresenta o meu rosto durante as lives, pois assim posso tecer comentários, emitir reações e expressões que tenham alguma relação com o jogo ou com a leitura do chat; logo abaixo da imagem da câmera, há um box onde aparecem citações que foram pré-selecionadas anteriormente e que, de alguma forma, auxiliam os espectadores na compreensão e conexão do jogo com os conceitos das Ciências Sociais. Ocupando a maior parte da tela está o jogo. Por fim, no topo, há um texto padrão que explica a intenção da live: é uma ação de pesquisa de um projeto acadêmico.

Até o dia da escrita deste artigo, a vídeos, somados, tiveram 950 visualizações. O número não é tão elevado, porém, de acordo com os objetivos do projeto, e diante da realidade material (não há impulsionamento ou financiamento do projeto, apenas recursos pessoais), consideramos que o público atingido é relevante.

Findado o período de jogabilidade descompromissada, os outros passos são realizados para a produção do vídeo-conceito, assim intitulado pela ausência de melhor expressão. Este

⁶ As lives estão disponíveis nessa lista de reprodução (playlist): <https://youtube.com/playlist?list=PLYtxj9UYNdRNZ76aggQJyKnDaR17SwIVj&si=ika-57MwFEfOwubQ>

vídeo possui o estilo de “vlog”, ou seja, câmera com enquadramento acima do quadril de apenas uma pessoa olhando e falando diretamente para ela, combinado com recorte de trechos das lives de gameplay. O roteiro é elaborado com vistas a explorar e explicar o conceito das Ciências Sociais, juntamente com a sua possível recontextualização no jogo em questão.

Figura 4 – Foto de tela do vídeo-ensaio sobre Weber e Paper, Please

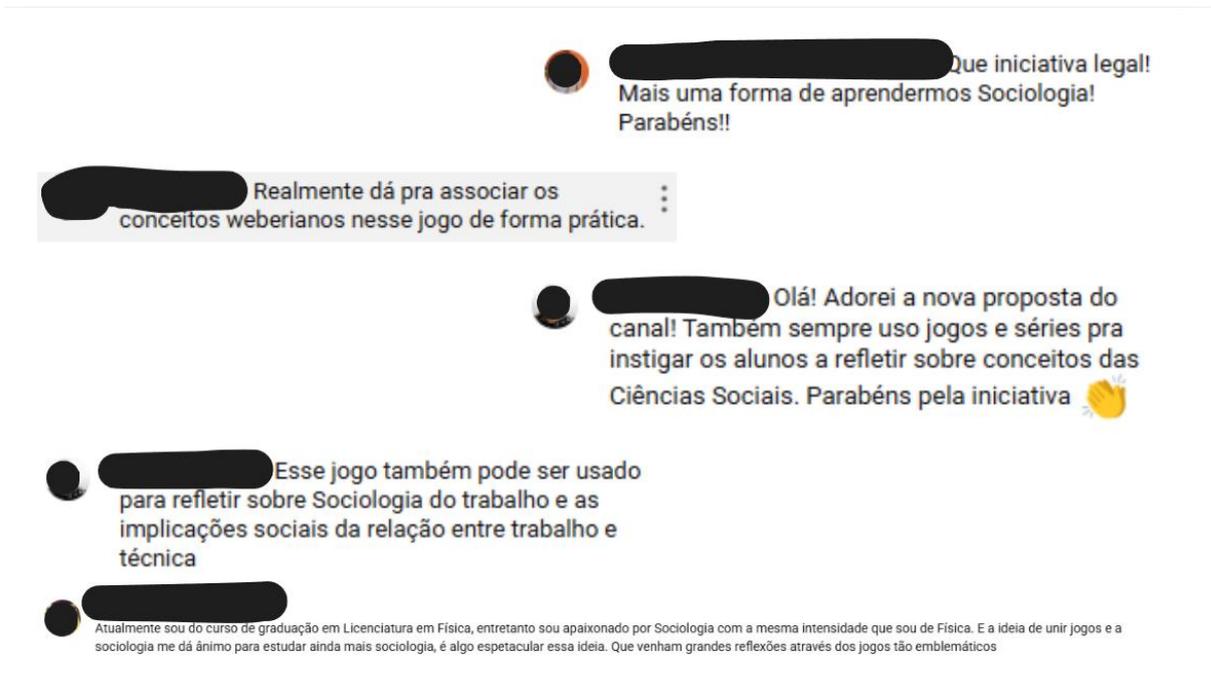


Fonte: elaborado pelo autor.

O vídeo-ensaio do jogo Paper, Please recebeu o título de “O avanço da racionalização e a criação da burocracia no jogo Paper, Please!”⁷. Nele, exploramos os conceitos de ação social, relações sociais, racionalização e burocracia de Max Weber. O roteiro que foi elaborado, tem o objetivo de recontextualizar os saberes acadêmicos weberianos em um jogo eletrônico voltado para o entretenimento. Fica claro que, ao realizar as lives, o jogo *Paper, Please* se demonstra uma figura do aprender para novas relações com o saber. Seja no processo de jogabilidade descompromissada ou nas interações via chat (que podem ser conferidas no link abaixo), o jogo abriu conversas e relações novas sobre Ciências Sociais. Selecionamos uma série de interações na imagem abaixo:

Figura 5 – Comentários realizados nos vídeos sobre Paper, Please

⁷ Disponível em: <https://youtu.be/JESbQmkGNXM?si=jfpgJkxYZhwp-QoV>



Fonte: elaborado pelo autor.

Uma vez produzido o vídeo-ensaio e realizadas as lives, o registro desse processo de recontextualização fica disponível para docentes e estudantes consultarem posteriormente. O canal se tornou um repositório de vídeos rápidos para consultar sobre conceitos básicos das Ciências Sociais. Neste sentido, estando a disposição esses vídeos longos e mais elaborados, há chance de esses vídeos (figuras do aprender) serem sugeridos pelo algoritmo do Youtube e proporcionar relações com o saber das Ciências Sociais.

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou o projeto "Estudos Sociais do Digital", uma iniciativa do Instituto Federal do Paraná – Campus Ivaiporã, que se propõe a explorar a simbiose entre a educação, a digitalização da sociedade e o ensino de Ciências Sociais. Partindo da premissa de que a digitalização intensa da sociedade apresenta um cenário inédito para as dimensões da vida social, incluindo a educação, o projeto busca integrar os jogos eletrônicos ao ensino de Ciências Sociais. Para tal, adaptamos a metodologia de game analysis proposta por Aarseth (2003) com base nos passos sugeridos por Soares (2023), que incluem o jogar descompromissado, a jogabilidade focada, as discussões, o experimento e a convergência de informações. A experiência central relatada foi a utilização do jogo *Paper, Please* em transmissões ao vivo (lives) e na produção de vídeos-conceito para o canal do Youtube "Sociologia Animada", visando recontextualizar o conceito de burocracia de Max Weber.



Consideramos que o percurso realizado neste projeto, incluindo as lives de gameplay e a produção dos vídeos-conceito, configura uma experiência significativa de recontextualização. O conhecimento acadêmico das Ciências Sociais, em especial o conceito de burocracia weberiana, foi deslocado de seu contexto original de produção para um novo contexto – o ambiente digital dos jogos eletrônicos e das plataformas online. Este processo de recontextualização, como descrito por Bernstein (1996), envolveu a transformação do conteúdo por meio de seleção, simplificação, condensação e elaboração, reposicionando-o em relação a novos textos, práticas e situações. A utilização de jogos eletrônicos, neste contexto, se estabeleceu como uma figura do aprender, conforme a perspectiva de Charlot (2000). Jogos como *Paper, Please* funcionaram como instrumentos mediadores, possibilitando novas relações com o saber sociológico para os estudantes e espectadores. A experiência demonstrou a viabilidade e a relevância de empregar jogos eletrônicos como recursos pedagógicos para o ensino de Ciências Sociais.

O canal "Sociologia Animada", que hospeda as lives e os vídeos-conceito, atua como um repositório onde esse processo de recontextualização se materializa e fica disponível para consulta. As interações observadas durante as lives e nos comentários dos vídeos sugerem que os jogos, enquanto figuras do aprender, abriram novas possibilidades para o engajamento com os conceitos das Ciências Sociais.

Esta etapa do projeto "Estudos Sociais do Digital" abre caminhos para reflexões e investigações futuras. Algumas direções possíveis incluem:

- Aprofundar a análise das interações geradas nas lives e nos comentários dos vídeos para compreender mais detidamente como os estudantes e o público em geral tecem suas relações com o saber mediadas pelos jogos eletrônicos e pelo ambiente das plataformas digitais.
- Explorar a aplicação desta metodologia em diferentes contextos pedagógicos, como salas de aula formais do Ensino Médio ou superior, avaliando o impacto direto no processo de ensino-aprendizagem.
- Investigar o papel do código digital na conformação da recontextualização. Como os fenômenos do capitalismo de vigilância, colonialismo digital/de dados e plataformização, que caracterizam o novo dispositivo pedagógico, influenciam a forma como o conhecimento das Ciências Sociais é selecionado, transformado e compreendido ao ser mediado por jogos em plataformas como Youtube e Twitch?

- Expandir o leque de jogos analisados para explorar a recontextualização de outros conceitos das Ciências Sociais, avaliando a especificidade de diferentes gêneros de jogos como figuras do aprender.
- Refletir sobre os limites e desafios da utilização de jogos eletrônicos e plataformas digitais no ensino, considerando aspectos como o acesso à tecnologia, as lógicas das plataformas (como algoritmos e modelos de negócio) e a necessidade de desenvolver tecnodiversidade em contraposição ao colonialismo digital.

Em suma, a experiência com *Paper, Please* no canal Sociologia Animada valida o potencial dos jogos eletrônicos como figuras do aprender capazes de gerar recontextualizações pedagógicas relevantes para o ensino de Ciências Sociais no contexto da digitalização da sociedade. As reflexões futuras propostas visam aprofundar a compreensão deste fenômeno complexo e suas implicações para as práticas educativas na era digital.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. Playing research: methodological approaches to game analysis. **Digital Arts And Culture**, 3., 2003, Melbourne. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis>. Acesso em: 20 mar. 25. DOI: 10.7238/a.v0i7.763

_____. O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos.

Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura, 2003b. Disponível em:

<https://research.ulsofona.pt/en/publications/o-jogo-da-investiga%C3%A7%C3%A3o-abordagens-metodol%C3%B3gicas-%C3%A0-an%C3%A1lise-de-jogo-8>. Acesso em: 30 maio 25.

ALVES NETO, Henrique Fernandes. **As Ciências Sociais no complexo internético: um estudo de recontextualização nos vídeos do Youtube**. Tese (Doutorado em Sociologia) – Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, 2023.

BERNSTEIN, Basil. *A estruturação do discurso pedagógico: classe, códigos e controle*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

BOCCHETTI, André; MAÇAIRA, Julia Polessa; SCHLUMBERGER SCHEVISBISKI, Renata. Os jogos como práticas pedagógicas e artefatos da cultura contemporânea. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, [S. l.], v. 45, n. 2, p. 165–170, 2024. DOI: 10.5433/1679-0383.2024v45n2p165. Disponível em:

<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/52907>. Acesso em: 30 maio. 2025.

BOURDIEU, Pierre; PASSERON, Jean-Claude. **A reprodução: elementos para uma teoria do sistema de ensino**. 2. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1982.



CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHARLOT, Bernard. **Da relação com o saber: elementos para uma teoria**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

COULDRY, Nick; MEJIAS, Ulises A. **The costs of connection: how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism**. Stanford, California: Stanford University Press, 2019.

DESTERRO, Fabio Braga do. **Sobre livros didáticos de Sociologia para o Ensino Médio**. 270 fl. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016

DE SOUZA, Agnes Cruz. **A Sociologia escolar: imbricações e recontextualizações curriculares para a disciplina**. 363 fl. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências e Letras (Campus Araraquara), 2017

DIJCK, José van; POELL, Thomas; WAAL, Martjin de. **The platform society**. New York: Oxford University Press, 2018.

FIORELLI SILVA, I. L.; ALVES NETO, H. F. O processo de elaboração da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no Brasil e a Sociologia (2014 a 2018). **Revista Espaço do Currículo**, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 262–283, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.1983-1579.2020v13n2.51545. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rec/article/view/51545>. Acesso em: 27 maio. 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KWET, Michael. Digital colonialism: US empire and the new imperialism in the Global South. **Race & Class**, v. 60, n. 4, p. 3-26, 2019.

KWET, Michael. Operation Phakisa Education: Why A Secret? Mass Surveillance, Inequality, and Race in South Africa's Emerging National E-Education System. **SSRN**, dez., 2017.

MAÇAIRA, Julia Polessa. **O ensino de sociologia e ciências sociais no Brasil e na França: recontextualização pedagógica nos livros didáticos**. 342 fl. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Instituto de Filosofia e Ciências Sociais (IFCS), Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia (PPGSA), 2017

SOARES, Nilson V. Adaptação da game analysis: metodologia para game studies em cinco passos. In: **Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2023**. Disponível em:

<https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0817202301403864dda4c673749.pdf>. Acesso em: 20 mar. 25.

HUI, Yuk. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

