

H487

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA REFLEXÃO SOCIAL CRÍTICA

Luiz Henrique M. X. Lima (Bolsista FAPESP) e Profa. Dra. Denise Bértoli Braga (Orientadora), Instituto de Estudos da Linguagem - IEL, UNICAMP

O presente estudo tem como meta avaliar as possibilidades de se pensar nos jogos eletrônicos como uma ferramenta para o desenvolvimento da consciência crítica. Para tanto, adotou-se a linha teórica da Educação Crítica, que traz a preocupação gramsciana de explorar a complexa relação existente entre a liberdade do sujeito e as amarras impostas pela estrutura social. Esta pesquisa deriva de indagações surgidas em um estudo anterior sobre o jogo *The Sims*, objeto de pesquisa atual, no qual se observou que certos princípios centrais e constitutivos de sua estrutura são calcados em alguns valores sociais particulares, como relações diretas entre “felicidade/tamanho da casa”, “preço de um sofá/conforto gerado”, “humor/produktividade no trabalho”, entre outros. Por ser inviável pesquisar todo o aparato ideológico que orientou a construção do jogo, o estudo inicialmente restringe o foco analítico através da análise do manual do jogo. Nessa análise procura-se identificar, a partir das orientações explicitamente dadas aos jogadores, um viés ideológico que seja saliente. Esse viés é então analisado em detalhes buscando descrever como essa ideologia traduz-se nos caminhos de ação e na relação entre as variáveis disponíveis para escolha dos jogadores no jogo *The Sims*. A terceira etapa da pesquisa coloca em teste uma orientação ideológica alternativa com o intuito de descrever as restrições estruturais e/ou os limites para a ação que esse jogo impõe para outras ideologias.

Jogos Eletrônicos - Educação Crítica - *The Sims*