

# JOGOS ELETRÔNICOS: COMO SÃO “ETIQUETADOS” DE EDUCACIONAIS

**Autora:** SANDRO DE PAIVA CARVALHO

**Banca examinadora:** Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa (Presidente e Orientadora)  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Giselle Martins dos Santos Ferreira, Prof. Dr. Antônio Maurício Castanheira das Neves (CEFET)  
Prof. Dr. Luiz Alexandre da Silva Rosado (Instituto Nacional de Educação de Surdos)

**Data da defesa:** 04/08/2015

## RESUMO

O objetivo deste trabalho foi mapear, por meio da observação dos bastidores de uma equipe de produção de jogos eletrônicos, as noções de educação que circulam entre seus atores (sujeitos e coisas), visando entender o(s) motivo(s) de sua denominação como jogos educacionais. Essa intervenção faz-se necessária para entendermos o que realmente acontece no processo de criação do jogo em seus bastidores de produção, pois os actantes envolvidos no processo podem oferecer pistas e indicações a respeito da rotulagem de um jogo na categoria educacional. Foram selecionados jogos declarados “educacionais”, dentre os produzidos pelo Laboratório de Multimídia Interativa do Instituto Federal de Educação do Sudeste de Minas Gerais – Campus Rio Pomba com o objetivo de identificar a existência de noções educacionais compartilhadas pelos atores (sujeitos e coisas) que compõem a rede. Para tal foram examinados os procedimentos adotados na produção dos jogos eletrônicos, os conhecimentos envolvidos, documentos, referências que as equipes usam para definir um jogo como educacional, visando identificar a presença de alguma abordagem teórica da área da educação. Desse modo foi possível verificar como as noções educacionais podem ser integradas no produto jogo, antes que este chegue a seu público-alvo. A proposta foi abrir a *caixa-preta* de alguns jogos declarados educacionais e investigar que noções educacionais circulam nos bastidores de produção, a fim de entender como o rótulo educacional é atribuído. Esta dissertação foi elaborada a partir de uma pesquisa qualitativa, com forte cunho exploratório. Tem-se como referencial teórico-metodológico, tanto para coleta como para análise dos dados, os conceitos de *ator*, *fachada* e *bastidores* de Erving Goffman (2002) para o estudo das equipes de produção; a Teoria Ator-Rede (TAR) de Bruno Latour (1997, 2000, 2004) para o mapeamento das redes que formam os *produtos-caixas-pretas*; e a descrição dos ambientes observados a partir das orientações advindas da experiência antropológica de Clifford Geertz (1989). A pesquisa revelou que os jogos analisados foram declarados de educacionais de diferentes formas. Os dados coletados permitiram a identificação de que nos bastidores de produção circularam algumas noções educacionais, relacionadas com o lúdico, com conteúdos curriculares, com autores da área de educação. Assim, a pesquisa apontou que o ser educacional na concepção dos atores envolvidos no desenvolvimento dos jogos analisados está relacionado com suas diferentes visões individuais. Espera-se que esse trabalho contribua para que se pondere sobre quando um jogo pode ser declarado educacional.

**Palavras-chave:** jogo eletrônico educacional, bastidores de produção, Teoria Ator-Rede.