

Jogos como espelhos sociais: o impacto ético dos jogos nos direitos humanos e sociais

Games as social mirrors: the ethical impact of games on human rights and social

Thais Cristina dos Santos*

Luiz Alberto Pilatti**

Resumo: O presente estudo tem como objetivo refletir sobre como os jogos podem aprimorar a compreensão dos Direitos Humanos e sociais, ao mesmo tempo em que impactam de maneira ética uma variedade de áreas. Emprega-se uma análise qualitativa interdisciplinar que combina teorias da antropologia, sociologia e ciências da educação para explorar as funções sociais e culturais dos jogos, com um foco especial nos jogos digitais sob a perspectiva do ludocapitalismo. O estudo revelou que os jogos digitais, por meio de mecanismos como a gamificação, têm o potencial de aprimorar habilidades cognitivas e sociais, ao mesmo tempo em que levantam questões éticas significativas relacionadas à manipulação comportamental e à perda de autonomia dos jogadores. Conclui-se que, embora os jogos digitais ofereçam oportunidades relevantes para o desenvolvimento educacional e social, é essencial implementar práticas de jogo éticas para evitar riscos de manipulação e reforço de desigualdades sociais.

Palavras-chave: Cultura; Ludificação; Tecnologia.

Abstract: The present study aims to reflect on how games can enhance understanding of human and social rights while ethically impacting various areas. It employs an interdisciplinary qualitative analysis that combines theories from anthropology, sociology, and education sciences to explore games' social and cultural functions, focusing on digital games under the lens of ludocapitalism. The study revealed that digital games, through mechanisms such as gamification, have the potential to enhance cognitive and social skills while simultaneously raising significant ethical concerns related to

*Doutoranda em Ensino de Ciências e Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná(UTFPR) , Campus Ponta Grossa. Mestre em Ciências Sociais Aplicadas pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). Graduada em Serviço Social pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. Professora Colaboradora no Curso de Serviço Social na UEPG. E-mail: thais.pluskota@gmail.com.

**Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Mestre em Educação pela Universidade Metodista de Piracicaba. Licenciado em Educação Física pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. Professor titular de Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Ponta Grossa. Professor do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia. E-mail: lapilatti@utfpr.edu.br.



This content is licensed under a Creative Commons attribution-type BY

behavioral manipulation and the loss of player autonomy. It concludes that although digital games offer significant educational and social development opportunities, it is essential to implement ethical gaming practices to avoid risks of manipulation and reinforcement of social inequalities.

Keywords: Culture; Ludification; Technology.

Recebido em: 29/04/2024. Aceito em 10/09/2024.

INTRODUÇÃO

Os jogos, tanto em formatos digitais quanto físicos, transcendem a simples definição de entretenimento, moldando-se como ferramentas complexas de engajamento social, aprendizado e exploração cultural. Historicamente, a natureza dos jogos tem sido objeto de análise sob diversas perspectivas – antropológica, sociológica, educacional e psicológica, cada uma delas destacando diferentes facetas de sua funcionalidade e importância na sociedade (Brougère, 1995; Huizinga, 2000; Salen; Zimmerman, 2012). Estas análises revelam que os jogos são mais do que meros passatempos; são fenômenos intrincados que refletem e influenciam as complexidades das interações humanas.

Os jogos digitais, em particular, têm recebido uma atenção especial nas últimas décadas devido ao seu impacto crescente em várias esferas da vida humana. Mais do que simples formas de entretenimento, servem também como plataformas para educação, treinamento profissional e, até mesmo, terapia. Schell (2011) argumenta que os jogos digitais oferecem um campo fértil para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais por meio de ambientes que combinam desafios, narrativas envolventes e interações sociais profundas.

Além disso, a capacidade dos jogos de simular complexos sistemas sociais e econômicos oferece uma oportunidade única para estudar o comportamento humano em um contexto controlado. Este aspecto é particularmente explorado em trabalhos que investigam o uso de jogos em ambientes educacionais e corporativos, onde são utilizados como ferramentas para melhorar o aprendizado e a tomada de decisão (Fullerton; Swain; Hoffman, 2008). A integração de elementos de jogos em não-jogos, conhecida como gamificação, tem sido uma tendência emergente que aproveita esses atributos educativos e motivacionais dos jogos.

A relevância dos jogos como objeto de estudo acadêmico é claramente evidenciada pela vasta literatura que os caracteriza como fenômenos complexos e multidimensionais, frequentemente abordados sob uma perspectiva interdisciplinar. Huizinga (2000) e Salen e Zimmerman (2012) transcenderam a visão tradicional dos jogos como meras formas de entretenimento, explorando-os também como ferramentas para modelar e compreender comportamentos e interações sociais, destacando seu papel na estruturação de sociedades e culturas. Frequentemente, os jogos servem como simuladores de cenários reais, permitindo que teorias sobre comportamento humano e interação social sejam testadas e observadas em condições controladas.

Os jogos digitais são fenômenos culturais que influenciam tanto as práticas de lazer quanto as estratégias educacionais modernas. Segundo Schell (2011), esses jogos fornecem uma plataforma fértil para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, utilizando desafios

estratégicos, narrativas envolventes e interações sociais profundas. Essa perspectiva é compartilhada por Fullerton, Swain e Hoffman (2008), que ressaltam que os jogos, ao criarem experiências imersivas e cognitivamente desafiadoras, podem ser empregados como avançadas ferramentas pedagógicas, facilitando o aprendizado através do engajamento e da experimentação prática.

Estas análises acadêmicas revelam como os jogos, especialmente os digitais, são incorporados em estratégias educacionais e de treinamento, utilizando a gamificação para melhorar a motivação e o envolvimento dos participantes. No entanto, essa integração também levanta questões éticas relevantes, especialmente no que diz respeito à privacidade dos usuários e à manipulação comportamental. Ainda, a manipulação dos jogadores para atingir objetivos educacionais pode levantar preocupações sobre a autonomia e a liberdade de escolha dos indivíduos.

A capacidade de simular detalhadamente sistemas sociais e econômicos torna os jogos ferramentas úteis na educação e no desenvolvimento profissional, onde a teoria pode ser aplicada e testada em um contexto prático e interativo (Tokarieva *et al.*, 2019). Essa utilização levanta preocupações éticas adicionais, especialmente em relação à representação e perpetuação de estereótipos culturais e sociais. Os jogos podem reproduzir narrativas e dinâmicas sociais que reforçam preconceitos e desigualdades existentes, em vez de desafiá-los (Faraz; Shahzad, 2023).

Apesar de sua vasta aplicabilidade e interesse acadêmico, muitos aspectos dos jogos, particularmente suas implicações culturais e sociais, permanecem pouco explorados. Este estudo visa preencher essa lacuna, expandindo a compreensão de como os jogos digitais refletem e moldam a cultura e práticas sociais. Com o objetivo de refletir sobre como os jogos podem aprimorar a compreensão dos Direitos Humanos e sociais, este artigo adota uma abordagem qualitativa e interdisciplinar, analisando os jogos digitais como ferramentas de educação e conscientização sobre os Direitos Humanos. A metodologia inclui uma revisão bibliográfica que contextualiza a discussão nos debates acadêmicos sobre ludificação e os desafios éticos da gamificação. A análise teórica crítica fundamenta-se na revisão de literatura acadêmica relevante, examinando como os jogos refletem e influenciam a compreensão dos Direitos Humanos, suas potencialidades educativas e as implicações culturais e éticas associadas.

DIREITOS HUMANOS

Antes de explorar a relação entre os jogos digitais e a promoção de temáticas relacionadas aos Direitos Humanos, é essencial definir o que esses direitos representam. Os Direitos Humanos são princípios e valores fundamentais que asseguram a todos os indivíduos a possibilidade de afirmar sua condição humana e participar plenamente da vida em suas múltiplas dimensões: biológica, psicológica, econômica, social, cultural e política (Pequeno, 2014). Esses direitos visam proteger cada pessoa contra qualquer forma de violação de sua dignidade, funcionando como instrumentos de defesa contra diversas formas de violência e exclusão social. A ideia central é que os Direitos Humanos devem ser universalmente reconhecidos e respeitados, independentemente do tempo, lugar ou contexto cultural, reafirmando seu caráter inalienável e interdependente.

Pequeno (2014) observa que os Direitos Humanos têm como propósito garantir o exercício da liberdade, a preservação da dignidade e a proteção da existência humana, constituindo-se como direitos fundamentais que transcendem diferenças de cor, etnia, idade, orientação política, religiosa ou qualquer outra forma de discriminação. Essa colocação alinha-se com a reflexão de Santos (1997), que argumenta que, embora frequentemente apresentados como universais, os

Direitos Humanos são produtos históricos e culturais, moldados por relações de poder específicas e, portanto, sujeitos a interpretações e implementações diversas ao longo do tempo.

A análise de Santos (1997) destaca a importância de reconhecer as múltiplas expressões culturais e epistemológicas presentes na concepção e implementação dos Direitos Humanos, evitando que sua universalização imponha valores ocidentais sobre outras culturas. Para ele, é fundamental incorporar saberes diversos, inclusive aqueles marginalizados historicamente, a fim de enriquecer a compreensão dos Direitos Humanos e respeitar as variadas formas de conhecimento. Essa abordagem pluralista é essencial para evitar que os Direitos Humanos se tornem um mecanismo de dominação cultural, mas sim um verdadeiro instrumento de emancipação e justiça social.

Santos (2009) também aponta que, após a Segunda Guerra Mundial, os Direitos Humanos foram incorporados à política da Guerra Fria, sendo instrumentalizados por forças políticas como parte de uma agenda ideológica. No entanto, sem uma leitura crítica de seus objetivos e impactos, principalmente no contexto ocidental e capitalista, esses direitos podem se transformar em um discurso vazio, incapaz de promover mudanças reais nas estruturas de poder. A crítica de Santos (1997) sugere que, para que os Direitos Humanos cumpram seu papel emancipatório, é necessário repensar sua formulação de maneira que inclua as vozes de diferentes culturas e contextos, democratizando a concepção de dignidade humana e ampliando sua relevância global.

A democratização do conhecimento é vista como um componente central na promoção dos Direitos Humanos, tanto na educação formal quanto na não formal. Isso porque ela possibilita que as vozes e perspectivas de grupos historicamente excluídos sejam ouvidas, promovendo uma verdadeira justiça social (Souza). O acesso a uma educação inclusiva e pluralista é um passo fundamental para garantir que os Direitos Humanos sejam vivenciados de maneira plena e que as barreiras culturais e sociais que perpetuam desigualdades sejam desafiadas. Para tanto, é necessário adotar abordagens interculturais que considerem a diversidade de experiências e concepções de justiça, reconhecendo a dignidade como um valor absoluto, e não apenas uma construção retórica sujeita a interesses políticos e econômicos.

Nesse cenário, os jogos digitais ganham destaque como ferramentas poderosas para promover uma maior compreensão dos Direitos Humanos. Esses jogos oferecem uma plataforma inovadora para abordar temas complexos de forma interativa, engajadora e acessível, proporcionando um espaço onde questões de justiça, inclusão e dignidade podem ser exploradas de maneira prática e significativa. Na educação formal, os jogos podem ser utilizados por professores para complementar o ensino tradicional, incentivando os estudantes a refletirem sobre as dinâmicas de poder e as injustiças sociais. Na educação não formal, os jogos permitem que jogadores de diferentes contextos se engajem com temas de Direitos Humanos, fortalecendo a cidadania global e a consciência crítica.

Além de servirem como ferramentas educativas, os jogos digitais têm o potencial de funcionar como simuladores de cenários sociais e culturais, permitindo que os jogadores experimentem as consequências de suas decisões e compreendam melhor as complexidades da vida em sociedade. Essa capacidade de simulação abre oportunidades para um aprendizado mais profundo sobre as dinâmicas dos Direitos Humanos, estimulando reflexões sobre temas como igualdade, diversidade, e os desafios de se viver em um mundo interconectado e plural. Contudo, é fundamental que o desenvolvimento e a implementação de jogos sejam guiados por princípios éticos que respeitem a dignidade dos jogadores e evitem a exploração comportamental.

Os jogos digitais, portanto, podem contribuir significativamente para a conscientização e a promoção dos Direitos Humanos, alinhando-se aos valores de inclusão, respeito à diversidade e participação social. Ao integrar temáticas de Direitos Humanos em suas narrativas e mecânicas, os jogos não apenas educam, mas também inspiram os jogadores a se tornarem agentes de mudança em suas comunidades, promovendo um mundo mais justo e igualitário. Para que isso seja efetivo, é necessário um compromisso contínuo com a ética no design de jogos, garantindo que o entretenimento oferecido também seja uma força positiva na construção de uma sociedade que valorize e proteja os Direitos Humanos em todas as suas formas.

HUIZINGA E OS DESAFIOS ÉTICOS DOS JOGOS NA ERA DIGITAL

A discussão sobre as questões éticas associadas aos produtos de entretenimento digital é complexa, abrangendo principalmente as dimensões cultural e econômica, mas também tocando em aspectos sociais e psicológicos que refletem as tensões da sociedade contemporânea. Culturalmente, a indústria de jogos enfrenta críticas constantes por perpetuar estereótipos e reforçar normas sociais controversas, como a representação distorcida de gênero, raça e violência, que podem influenciar negativamente as percepções dos jogadores. A representação de minorias e grupos marginalizados nos jogos muitas vezes segue padrões que reforçam preconceitos, gerando debates sobre a responsabilidade dos desenvolvedores em promover uma inclusão mais justa e diversa.

Economicamente, práticas como a gamificação intensiva e a implementação de loot boxes são duramente criticadas por suas abordagens que podem incentivar comportamentos viciantes. Essas práticas de monetização exploram a psicologia dos jogadores, muitas vezes utilizando estratégias que tornam difícil para os jogadores pararem de gastar dinheiro dentro dos jogos. As loot boxes, em particular, operam de maneira semelhante aos jogos de azar, onde os jogadores são incentivados a gastar repetidamente na esperança de obter recompensas raras ou valiosas, uma prática que tem sido comparada ao vício em cassinos. Isso levanta preocupações significativas sobre a ética da monetização em jogos digitais, especialmente entre jogadores jovens e vulneráveis.

Na perspectiva do clássico ‘Homo Ludens’ (Huizinga, 2000), publicado em 1938, encontram-se fundamentos essenciais para compreender como o conceito de jogo permeia e influencia essas questões éticas. Huizinga considera o jogo como uma atividade que vai além do entretenimento, funcionando como um meio que mascara ideologicamente as dificuldades da vida e cria um espaço à parte onde a realidade é temporariamente suspensa. Em ‘In den schaduw van morgen’ (A crise da civilização), Huizinga (1935) observa que a nossa época cultural pode ser a única que perdeu o senso do jogo e suas regras, refletindo a distinção entre as histórias idealizadas do passado e a realidade brutal do presente (Eco, 2019). Para Huizinga, o jogo oferece um espaço de experimentação segura, onde as normas sociais podem ser desafiadas ou reforçadas, mas sempre dentro de limites que distinguem claramente o lúdico do cotidiano.

Huizinga (2000) argumenta que o jogo é mais do que uma atividade de lazer; é uma força fundamental enraizada na civilização humana, moldando profundamente as práticas culturais. Ele define o jogo como “uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (Huizinga, 2000, p. 16). Essa definição sublinha o caráter especial do jogo, onde se estabelece um pacto entre os participantes para suspender

temporariamente a realidade e engajar-se em uma experiência comum, algo que ressoa profundamente na estrutura dos jogos digitais contemporâneos.

Essa definição de jogo como uma esfera separada, mas influente, se alinha ao contexto dos jogos digitais modernos. A gamificação e o uso de mecânicas como “loot boxes” são extensões contemporâneas da lógica de jogo descrita por Huizinga, mesmo que seu enfoque tenha sido mais no “play” do que no “game” (Eco, 1989). Enquanto os jogos digitais continuam a expandir os limites do que é possível dentro do “círculo mágico” de Huizinga, o desafio ético surge quando essas barreiras começam a desmoronar, e as práticas de jogo impactam a vida real de maneiras inesperadas e potencialmente prejudiciais. As estratégias de engajamento dos jogadores, embora eficazes em aumentar a participação, também levantam questões éticas sobre manipulação psicológica e a exploração do comportamento humano.

Por exemplo, a implementação de loot boxes pode se assemelhar a formas de jogo de azar, contribuindo para comportamentos viciantes e aumentando preocupações com a saúde mental dos jogadores. Isso é especialmente problemático em uma era onde o acesso a jogos é quase universal e onde crianças e adolescentes representam uma parcela significativa dos jogadores, tornando-os particularmente vulneráveis a essas práticas. A gamificação excessiva, por sua vez, pode distorcer a experiência de jogo, priorizando a busca por recompensas em detrimento da apreciação genuína da narrativa ou da mecânica do jogo (Dah et al., 2024). Isso não apenas prejudica a integridade do design de jogos, mas também pode criar uma experiência que é mais alienante do que envolvente.

Huizinga (2000) também discute como os jogos criam espaços “sagrados” ou ritualísticos, semelhantes a um templo onde regras especiais se aplicam, proporcionando um espaço de liberdade e experimentação. No entanto, quando esses espaços são explorados economicamente, as linhas entre o sagrado e o profano se tornam tênues, gerando um conflito entre a natureza intrínseca do jogo e sua mercantilização. Esse conflito é ainda mais evidente em ambientes de jogos digitais, onde a busca incessante por monetização muitas vezes leva ao comprometimento da experiência de jogo em nome do lucro.

As teorias de Huizinga sobre o jogo e sua influência nas culturas digitais são exploradas em ‘Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures’ (Frissen et al., 2015), que discute tanto sua relevância contínua quanto seus limites. A obra ressalta como as ideias de Huizinga continuam a oferecer uma base teórica valiosa para a análise dos jogos digitais, mas também como esses conceitos precisam ser atualizados para refletir as complexidades da ludificação contemporânea. Os jogos digitais, ao integrarem elementos do mundo real, muitas vezes desafiam as noções tradicionais de separação entre o jogo e a vida, exigindo novas abordagens para entender suas implicações éticas.

Tecnologias emergentes como realidade virtual e aumentada também estão redefinindo o setor de jogos, oferecendo imersão sem precedentes e desafiando ainda mais as fronteiras entre o jogo e a realidade. Essas tecnologias criam novos tipos de experiências, onde o jogador se vê completamente envolvido em mundos digitais que muitas vezes parecem indistinguíveis do real. No entanto, essa imersão também levanta uma série de questões éticas sobre privacidade, segurança e dependência. A coleta massiva de dados de jogadores, por exemplo, levanta preocupações sobre como essas informações são utilizadas e quem tem acesso a elas, especialmente em um contexto em que a monetização através de dados pessoais é uma prática comum (Bourdoucen; Nurgalieva; Lindqvist, 2023).

Além disso, a exposição a conteúdos perturbadores em ambientes virtuais pode ter impactos negativos na saúde mental dos jogadores, afetando seu bem-estar emocional e psicológico. O potencial para a dependência é exacerbado pela natureza altamente interativa e envolvente dessas plataformas, criando uma necessidade urgente de diretrizes éticas claras para proteger os jogadores. Assim, as práticas de design e monetização em jogos digitais não devem apenas focar na criação de experiências envolventes, mas também considerar a responsabilidade com o bem-estar dos jogadores, equilibrando a inovação com o cuidado.

Diante desses desafios, desenvolvedores de jogos e empresas de tecnologia devem adotar abordagens éticas em todas as fases do desenvolvimento de jogos, desde o design inicial até a implementação e comercialização. Isso inclui a criação de mecanismos que protejam a privacidade dos jogadores, a garantia de que os ambientes de jogo sejam seguros e a promoção de uma cultura de jogo que priorize o bem-estar sobre o lucro. As reflexões de Huizinga sobre o jogo como um espaço regido por normas consentidas fornecem uma base para pensar em como os jogos digitais podem ser projetados de forma responsável. Ao adotar princípios éticos no design de jogos, é possível transformar o entretenimento digital em uma força positiva que contribua para o desenvolvimento cultural e social, em vez de ser apenas um meio de exploração comercial.

Os jogos digitais, portanto, podem ser vistos não apenas como formas de entretenimento, mas como fenômenos culturais e econômicos complexos que refletem as práticas sociais e comerciais da era digital. Ao equilibrar as necessidades comerciais com uma abordagem ética consciente, a indústria de jogos tem o potencial de criar experiências que não apenas divertem, mas que também educam, inspiram e respeitam a dignidade e o bem-estar dos jogadores.

DO JOGO MEDIEVAL AO LUDOCAPITALISMO DIGITAL

Desde a era medieval até o conceito contemporâneo de ludocapitalismo, a evolução dos jogos reflete uma transformação significativa nas funções sociais e econômicas destas atividades (Escourido, 2021). O termo “ludocapitalismo”, uma fusão das palavras “ludo” (jogo, em latim) e capitalismo, emerge como uma crítica à maneira como as práticas de jogo contemporâneas são inseridas nas economias de informação e entretenimento (Schwartz, 2022). Neste contexto, elementos típicos dos jogos como pontos, níveis e competições são usados para motivar e organizar o trabalho de maneira que apaga as fronteiras tradicionais entre trabalho e lazer. Os ambientes de trabalho modernos, por exemplo, podem incorporar gamificação para aumentar a motivação dos funcionários, transformando tarefas rotineiras em “jogos” que prometem recompensas e reconhecimento, assemelhando-se à estrutura e à mecânica dos jogos.

Durante a Idade Média, os jogos eram principalmente atividades de lazer ou rituais religiosos que tinham significados culturais e sociais específicos. Eram muitas vezes incorporados em festivais e celebrações comunitárias, servindo como uma forma de reforçar a coesão social e a estrutura de classes (Hobsbawm, 1989). À medida que a sociedade se modernizava, os jogos começaram a perder seu caráter ritualístico e se tornaram mais secularizados (Pilatti, 2002; 2007). Durante a Renascença e além, os jogos ancestrais evoluíram para formas de entretenimento individual e coletivo, refletindo as mudanças nas ideologias sociais e na organização econômica. Este período também marcou o início da comercialização de jogos, onde começaram a ser vistos como mercadorias (Bourdieu, 1983).

Esta transição também reflete uma mudança nas percepções sobre o valor e o propósito dos jogos: de atividades centradas na comunidade e com significado ritualístico, para ferramentas

individuais de entretenimento e, finalmente, para componentes integrados na infraestrutura do capitalismo cognitivo e da economia digital, onde a lógica do jogo é aplicada a quase todos os aspectos da vida humana (Bourdieu, 1983).

Em ‘Itinerários Lúdicos: do Jogo Medieval ao Ludocapitalismo Digital’, Escourido (2021) oferece uma exploração detalhada da evolução dos jogos e de como eles se interligam com a estrutura social e econômica ao longo dos séculos. A estudo analisa a mudança na percepção e na função dos jogos, desde suas origens na era medieval até a era digital contemporânea, influenciada pelo neoliberalismo, refletindo uma gradativa “ludificação” da sociedade.

Escourido (2021) investiga como, numa era dominada pela tecnologia e pelo neoliberalismo, a linha entre os jogos e a realidade cotidiana se torna cada vez mais tênue. A título de ilustração, menciona a guerra moderna, frequentemente executada por drones controlados à distância, similares a videogames, que transformam o conflito em uma atividade quase recreativa. O trabalho é frequentemente percebido e estruturado como um jogo, utilizando-se da teoria dos jogos para modelar políticas e economias, onde a vida é vista como uma competição constante entre “vencedores” e “perdedores”.

Este cenário é destacado no que McKenzie Wark chama de “espaço de jogo neoliberal”, onde os mundos virtual e real são interconectados e indistinguíveis. Essa fusão se reflete no dia a dia das interações humanas, onde tudo, desde atendimento ao cliente até aplicativos de namoro, é quantificado e gamificado. Escourido (2021) discute como os e-sports e os esportes tradicionais se tornam centrais, servindo como entretenimento e como forma de engajamento social.

A influência dos jogos é tão vasta que permeia a cultura popular, com filmes e séries como “Black Mirror” e “Jogos Vorazes”, e videogames como “Fallout”, “The Last of Us” e “Horizon Zero Dawn”, que exploram temas de controle social, distopia e sobrevivência em contextos altamente gamificados.

Assim, a ludificação da vida não é apenas um fenômeno superficial ou cultural, mas sim uma alteração fundamental na forma como a sociedade percebe e vivência a realidade. Este fenômeno tem implicações profundas para a interação entre os indivíduos e a forma como se relacionam com o mundo, tornando a experiência humana cada vez mais mediada por estruturas lúdicas.

Ao discutir a crescente fusão entre jogos e a realidade cotidiana, Escourido (2021) realça como as estruturas e percepções da realidade estão sendo moldadas pelas dinâmicas dos jogos, conceito que ilustra usando a ideia de “espaço de jogo neoliberal” de McKenzie Wark.

Ludificação, presente em diversas áreas da vida cotidiana, é explorada por Escourido (2021), desde o uso de drones em combates, que simulam cenários de videogame, até a gamificação do ambiente de trabalho, onde tarefas são vistas como desafios para aumentar a produtividade. Esportes tradicionais e e-sports exemplificam como os jogos influenciam a cultura popular e a interação social fora dos ambientes de trabalho convencionais.

Refletindo sobre a atuação da ludificação não apenas em um nível material, mas também ideológico, Escourido (2021) enfatiza sua influência nas maneiras de interação humana. Com a vida percebida como uma competição incessante, revela como a ludificação está redefinindo a organização e a percepção da sociedade moderna, apontando para implicações preocupantes para o futuro das interações humanas e estruturas sociais. Escourido (2021) propõe uma visão onde o jogo é mais do que um passatempo; é uma chave para entender as complexidades culturais e sociais ao longo da história. O autor introduz o conceito de “significante puro”, indicando que o jogo é uma estrutura básica que predomina antes mesmo da formação de instituições sociais como a arte, o direito e a religião. Esta perspectiva sugere que o jogo não apenas molda, mas também

está imbricado na fundação dos espaços sociais e culturais, oferecendo uma nova maneira de analisar fenômenos sociais complexos.

A discussão se aprofunda na evolução do jogo ao longo das eras, utilizando a “dobradiça kantiana” para criticar a ludificação contemporânea da vida, onde as fronteiras entre jogo e realidade se tornam fluidas. Escourido (2021) argumenta que esta fusão pode obscurecer distinções culturais e éticas importantes, levando a uma superficialidade nas interações humanas, revelando como conceitos filosóficos podem influenciar a compreensão societária das atividades humanas fundamentais e questionar se a perda de distinção entre jogo e realidade é culturalmente benéfica.

Escourido (2021) utiliza os conceitos históricos e culturais de “ludus” e “eutrapelia” para entender suas influências antes do surgimento da noção moderna de significação pura. O autor descreve “ludus” não apenas como um jogo, mas como uma atividade rica em características como improdutividade, gratificação, espontaneidade e mimese. Já a “eutrapelia” é apresentada como uma forma de jogo aceita social e moralmente, com raízes na cultura e filosofia clássicas. Esses conceitos são analisados por Escourido (2021) pelas suas implicações na estética medieval e na formação cultural de períodos anteriores à modernidade, mostrando como foram fundamentais para as práticas culturais e artísticas da época. O autor também discute como “ludus” e “eutrapelia” ultrapassam a mera estrutura lúdica, atuando como ferramentas para a narrativa e construção de significado cultural, antecipando os conceitos modernos de ludificação. Escourido (2021) sugere que entender essas formas de jogo, que vão além dos aspectos digitais ou competitivos predominantes na modernidade, é essencial para uma apreciação completa de suas raízes culturais e históricas.

Além disso, Escourido (2021) examina a evolução da relação entre jogo e trabalho, mostrando como essa dinâmica mudou as concepções de lazer e produtividade ao longo da história. O autor critica a divisão histórica entre jogo e trabalho, que se intensificou após a Revolução Industrial quando o jogo começou a ser visto como uma atividade trivial. No estudo, também, é discutido o conceito de ócio como uma invenção moderna, influenciada pelo Renascimento e pelas novas tecnologias de medição do tempo que redefiniram as divisões entre trabalho e lazer.

Finalmente, Escourido (2021) propõe uma reavaliação crítica de como o lazer e o jogo são conceituados e incorporados na vida cotidiana. Argumenta que as velhas dicotomias entre jogo e trabalho precisam ser reconsideradas à luz das práticas econômicas e culturais contemporâneas, oferecendo uma perspectiva histórica necessária sobre as mudanças nas relações entre jogo, trabalho e lazer, e destacando as condições socioeconômicas que moldaram esses conceitos ao longo do tempo.

Pensando com Escourido, tem-se uma resposta profunda e multifacetada à pergunta de pesquisa sobre como os jogos podem aprimorar a compreensão dos direitos humanos e sociais, ao mesmo tempo que impactam de maneira ética diversas áreas da vida. Escourido (2021) fornece pistas para essa questão abordando vários aspectos da evolução dos jogos e de sua integração nas estruturas sociais e econômicas, demonstrando tanto os potenciais benefícios quanto os riscos éticos associados à “ludificação” da sociedade. Os elementos centrais da resposta são:

- a) aprimoramento da compreensão dos direitos humanos e sociais:
 - evolução histórica e cultural dos jogos: Escourido (2021) traça a evolução dos jogos desde suas origens na era medieval, passando pela Renascença até o contexto contemporâneo do ludocapitalismo. Esta análise histórica ajuda a compreender como os jogos refletem e influenciam mudanças nas estruturas sociais e econômicas, servindo como um espelho das dinâmicas humanas e sociais ao longo dos tempos;

- utilização de jogos como metáfora para Direitos Humanos: ao discutir como a realidade e os jogos se interconectam no “espaço de jogo neoliberal”, onde as fronteiras entre eles se tornam fluidas, Escourido (2021) mostra como os jogos podem ser usados para entender complexas interações sociais e econômicas. Esta metáfora do jogo ajuda a ilustrar e analisar a competição não característica do capital, a estratégia e a colaboração dentro da sociedade;
 - crítica da ludificação: a crítica à ludificação de vários aspectos da vida cotidiana permite uma discussão sobre como os jogos influenciam a percepção das pessoas sobre o trabalho, o lazer e as relações sociais, oferecendo uma perspectiva crítica que pode levar a um entendimento mais profundo desses processos;
- b) impacto ético em diversas áreas:
- consequências sociais e culturais da gamificação: o texto examina os impactos éticos da gamificação, como a transformação de tarefas de trabalho em jogos, que podem obscurecer importantes distinções entre trabalho e lazer. Escourido (2021) destaca os riscos de uma sociedade onde tudo é gamificado, incluindo a potencial superficialidade das interações humanas e a perda de significado em atividades essenciais.
 - implicações filosóficas e culturais: ao utilizar conceitos como o “significante puro” e discutir a influência dos jogos nas estéticas medieval e moderna, Escourido (2021) aborda como os jogos podem servir para questionar e redefinir valores culturais e éticos, oferecendo uma ferramenta para a crítica social e cultural.
 - debate sobre a ética da ludificação: a discussão sobre como a ludificação pode levar a uma fusão prejudicial entre jogo e realidade sugere a necessidade de considerar cuidadosamente onde e como os elementos dos jogos são implementados na vida real. Essa análise promove uma reflexão ética sobre as práticas de gamificação, incentivando abordagens mais conscientes e responsáveis.

As ideias de Escourido (2021) articulam uma visão complexa sobre os jogos, que são apresentados não apenas como formas de entretenimento, mas também como uma lente através da qual é possível observar e reinterpretar as dinâmicas sociais e humanas. Ao mesmo tempo, alerta-se para os riscos éticos de uma “ludificação” não crítica e pervasiva.

INTEGRANDO ÉTICA E CULTURA NOS JOGOS DIGITAIS COM HUIZINGA E ESCOURIDO

Huizinga (2000) e Escourido (2021) apresentam perspectivas congruentes e complementares sobre os jogos e sua interação com a cultura humana. Em “Homo Ludens,” Huizinga vê o jogo como uma atividade fundamental e ancestral, que precede a cultura e é essencial para a civilização humana. Seu conceito de jogo como um espaço “sagrado,” com regras próprias e aceitas voluntariamente, ressalta a importância de manter o jogo distinto da vida cotidiana, algo que ainda ressoa nos jogos digitais modernos, onde mundos alternativos e comunidades únicas são formados.

Escourido (2021), por outro lado, examina a era moderna dos jogos digitais através do conceito de “ludocapitalismo,” que integra os jogos na vida diária e desfoca a linha entre lazer e trabalho, utilizando elementos de jogos para organizar e motivar o trabalho. Essa fusão, segundo

ele, não apenas imita a realidade, mas também a molda, influenciando as estruturas sociais e econômicas.

Ambos os autores discutem as implicações éticas e culturais dos jogos. Huizinga destaca a importância da comunidade nos jogos, que pode fomentar competições saudáveis e celebrações culturais, mas alerta para os riscos da comercialização excessiva. Escourido, por sua vez, foca nos riscos de manipulação comportamental dos jogos digitais, como os vícios induzidos por loot boxes e a possível perda de autenticidade nas interações humanas devido à gamificação onipresente.

Essas teorias são essenciais para entender como desenvolver jogos digitais de forma ética e responsável. Elas sugerem a criação de ambientes de jogo que respeitem a privacidade e a dignidade dos jogadores, promovendo uma cultura de jogo saudável. Huizinga nos encoraja a manter os jogos como espaços seguros e distintos, com regras claras que todos os participantes escolhem seguir, garantindo que os jogos permaneçam voluntários e autênticos.

Escourido critica a fusão de jogos e capitalismo, lembrando da importância de manter uma separação clara entre gamificação e atividades cotidianas, evitando que os jogos explorem indevidamente os jogadores para lucro. Ele também sugere que os jogos podem ser usados para fomentar uma reflexão crítica sobre as mudanças que a ludificação traz à percepção da realidade.

Ao combinar os ensinamentos de Huizinga e Escourido, os desenvolvedores de jogos digitais têm a oportunidade de criar espaços que respeitem a autonomia dos jogadores e promovam uma cultura de jogo que valorize a integridade e a responsabilidade social. Esses modelos oferecem uma base sólida para o desenvolvimento de jogos éticos e responsáveis, contribuindo para uma sociedade onde os jogos são vistos como ferramentas positivas de cultura e socialização.

CONSIDERAÇÕES FINAL

O presente estudo buscou refletir sobre como os jogos, especialmente os digitais, podem aprimorar a compreensão dos Direitos humanos e sociais, enquanto impactam de maneira ética uma variedade de áreas. Utilizando as perspectivas teóricas e críticas de Huizinga e Escourido, o estudo examina não apenas a evolução histórica e cultural dos jogos, mas também as implicações éticas que surgem no cenário contemporâneo do ludocapitalismo, destacando o papel dos jogos como ferramentas de conscientização e transformação social.

A análise revelou que os jogos são mais do que entretenimento; atuam como ferramentas potentes que refletem e moldam a cultura e as práticas sociais. Os jogos funcionam como simuladores de cenários reais, onde teorias sobre comportamento humano e interação social podem ser testadas. Esse aspecto é especialmente relevante em ambientes educacionais e corporativos, onde os jogos são utilizados para aprimorar o aprendizado e a eficácia na tomada de decisões.

Por outro lado, a integração dos jogos na vida cotidiana também levanta questões éticas significativas. A ludificação do trabalho e de outras áreas da vida pode diminuir as fronteiras entre o lazer e o labor, levando a potenciais abusos como a manipulação comportamental e a perda de autonomia. Além disso, a representação e a perpetuação de estereótipos culturais e sociais nos jogos podem reforçar preconceitos e desigualdades.

Os princípios delineados por Huizinga, que enfatizam a importância de manter o espaço de jogo como um “templo” sagrado de regras consentidas, oferecem um contraponto valioso a essas práticas. Tais princípios lembram a necessidade de preservar a integridade e a voluntariedade dos jogos, assegurando que continuem a ser fontes de alegria e aprendizado, sem se transformarem em ferramentas de exploração.

Escourido, através de seu estudo sobre o ludocapitalismo, ilustra vividamente as consequências de uma fusão não crítica entre jogos e realidade, onde as dinâmicas de jogo são aplicadas de maneira a maximizar a eficiência e o engajamento, muitas vezes às custas do bem-estar dos indivíduos. Esta análise serve como um alerta para os desenvolvedores de jogos e para a sociedade em geral sobre a importância de uma abordagem ética e consciente na integração dos jogos em nossa vida diária.

Enquanto os jogos têm o potencial de significativamente enriquecer as experiências culturais e sociais, também exigem uma vigilância rigorosa para prevenir abusos éticos. Uma abordagem equilibrada que considere tanto os benefícios quanto os riscos associados é fundamental para garantir que os jogos continuem a servir como uma força positiva na sociedade. O desafio está em implementar práticas de jogo que não apenas entretêm, mas que também promovam um desenvolvimento humano e social ético e responsável.

REFERÊNCIAS

- APARICI, R.; GARCÍA-MARÍN, D. Prosumers and emirecs: Analysis of two confronted theories. **Comunicar**, n. 55, v. 26, p. 71-79, 2018.. Disponível em: <https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>. Acesso em: 23 abr. 2024.
- BOURDIEU, P. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- BOURDOUCEN, A.; NURGALIEVA, L.; LINDQVIST, J. Privacy is the price: Player views and technical evaluation of data practices in online games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, v. 7, n. CHI PLAY, Article 418, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3611064>.. Acesso em: 23 abr. 2024.
- BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica**. São Paulo: Cortez Editora, 1995.
- CALLEJA, G. Ludic identities and the magic circle. In: FRISSEN, V. *et al.* (eds.). **Playful identities: The ludification of digital media cultures**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015. p. 211-224.
- CALVO-MORATA, A. *et al.* Serious games to prevent and detect bullying and cyberbullying: A systematic serious games and literature review. **Computers & Education**, v. 157, 103958, 2020.. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103958>. Acesso em: 23 abr. 2024.
- DAH, J. *et al.* Gamification is not working: Why? **Games and Culture**, v. 0, n. 0, p. 1-24, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/15554120241228125>. Acesso em: 23 abr. 2024.
- ECO, U. **Sobre os espelhos e outros escritos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- ESCOURIDO, J. Itinerarios lúdicos: del juego medieval al ludocapitalismo digital. **Araucaria: Revista Iberoamericana de Filosofía, Política, Humanidades y Relaciones Internacionales**, v. 23, n. 46, p. 125-145, 2021.. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.12795/araucaria.2021.i46.07>. Acesso em: 23 abr. 2024.
- FARAZ, H.; SHAHZAD, K. Video game stereotypes and their impact. **Erevna: Journal of Linguistics and Literature**, v. 7, n. 1, p. 61-74, 2023. Disponível em: <https://journals.au.edu.pk/ojserevna/index.php/erevna/article/view/284>. Acesso em: 23 abr. 2024.
- FRISSEN, V. *et al.* (eds.). **Playful identities: The ludification of digital media cultures**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.

FULLERTON, T.; SWAIN, C.; HOFFMAN, S. **Game design workshop**: A playcentric approach to creating innovative games. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2008.

HOBSBAWM, E. **A era dos impérios**: 1875-1914. São Paulo: Paz e Terra, 1989.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUIZINGA, J. **In de schaduwen van morgen**. Haarlem: Tjeenk Willink & Zoon, 1935.

KAYA, A.; PAZARCIKCI, F. Structural equation modeling analysis of risk factors for digital game addiction in adolescents: A web-based study. **Archives of Psychiatric Nursing**, v. 43, p. 22-28, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2022.12.031>. Acesso em: 23 abr. 2024.

KILMER, E. D.; ASLAN, Z.; KOWERT, R. From avoidance to action: A call for open dialogue on hate, harassment, and extremism in the gaming industry. **Games: Research and Practice**, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3656559>. Acesso em: 23 abr. 2024.

PEQUENO, M. J. P. O fundamento dos Direitos Humanos. In: **CURSO de formação de educadores em direitos humanos: fundamentos histórico-filosóficos e político-jurídicos**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016. v. 1. Disponível em: <https://www.cchla.ufpb.br/ncdh/wp-content/uploads/2017/04/EducandoEmDireitosHumanosV1.pdf#page=26>. Acesso em: 29 abr. 2024.

PILATTI, L. A. Qualidade de Vida e Trabalho: perspectivas na Sociedade do Conhecimento. In: VILARTA, Roberto et al. (orgs.). **Qualidade de vida e novas tecnologia**. Campinas: IPES, 2007.

PILATTI, L. A. Guttman e o tipo ideal de esporte moderno. In: PRONI, M.; LUCENA, R. **Esporte**: história e sociedade. Campinas: Autores Associados, 2002. p. 63-76.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos – principais conceitos. São Paulo: Blucher, 2012. v. 1.

SANTOS, B. de S. Direitos humanos: o desafio da interculturalidade. **Revista Direitos Humanos**. 2009. Disponível em: https://www.boaventuradesousasantos.pt/media/Direitos%20Humanos_Revista%20Direitos%20Humanos2009.pdf. Acesso em: 29 abr. 2024.

SANTOS, B. de S. Para uma concepção pós-colonial dos Direitos Humanos. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, n. 48, p. 11-44, 1997. Disponível em: https://www.boaventuradesousasantos.pt/media/pdfs/Concepcao_multicultural_direitos_humanos_RCCS48.PDF. Acesso em: 29 abr. 2024.

SCHELL, J. **The art of game design**: A book of lenses. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SCHWARTZ, G. A Iconomia dos games: o mito da infância eterna e a privatização do imaginário no capitalismo lúdico. **Esferas**, v. 1, n. 24, p. 123-143, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.31501/esf.v1i24.13822>. Acesso em: 23 abr. 2024.

SOUZA E SILVA, A. de; FRITH, J. Location-based mobile games: Interfaces to urban spaces. In: FRISSEN, V. et al. (eds.). **Playful identities**: The ludification of digital media cultures. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015. p. 169-180.

TOKARIEVA, A. V. et al. Educational digital games: Models and implementation. **Educational Dimension**, v. 1, n. 53, p. 5-26, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.31812/educdim.v53i1.3872>. Acesso em: 23 abr. 2024.

UDEOZOR, C. et al. Game-based assessment framework for virtual reality, augmented reality and digital game-based learning. **International Journal of Educational Technology in Higher Education**, v.

20, n. 36, p. 1-22, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00405-6>. Acesso em: 23 abr. 2024.

Financiamento: CAPES. CNPq.