



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE PARANAÍBA**

Renato de Almeida Bezerra

**A REALIDADE VIRTUAL CAPITALISTA:
uma análise marxista sobre valores encontrados em jogos populares de videogame**

Paranaíba - MS

2023

Renato de Almeida Bezerra

**A REALIDADE VIRTUAL CAPITALISTA:
uma análise marxista sobre valores encontrados em jogos populares de videogame**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Área de Concentração em Educação, Linguagem e Sociedade da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Paranaíba como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Linha de Pesquisa: Currículo, formação docente e diversidade.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Silvia Rosa Santana

Paranaíba - MS

2023

B469r Bezerra, Renato de Almeida

A realidade virtual capitalista: uma análise marxista sobre valores encontrados em jogos populares de videogame / Renato de Almeida Bezerra. – Paranaíba, MS: UEMS, 2023.

134f.

Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, 2023.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Silvia Rosa Santana

1. Educação. 2. Tecnologia. 3. Jogos de videogame. 4. Trabalho. 5. Funções psíquicas superiores. I. Santana, Maria Silvia Rosa II. Título

CDD 23. ed. - 371.33

RENATO DE ALMEIDA BEZERRA

A REALIDADE VIRTUAL CAPITALISTA:

uma análise marxista sobre valores encontrados em jogos populares de videogame

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Área de Concentração em Educação, Linguagem e Sociedade da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Paranaíba como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Aprovada em 29/08/2023

BANCA EXAMINADORA

Profª. Dra. Maria Silvia Rosa Santana
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS)

Prof. Dr. Jean Paulo Pereira de Menezes
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS)

Profª. Dra. Elieuzá Aparecida de Lima
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Aos meus pais, Péricles e Pedrina.
A todos que acreditam na superação do
capitalismo.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES).

À Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, por proporcionar um curso de relevante contribuição para o enriquecimento acadêmico de cada participante do Mestrado da UEMS, Unidade Universitária de Paranaíba, turma de 2022.

À equipe de colaboradores, professores, técnicos, equipe terceirizada e aos estagiários da Secretaria do Mestrado da UEMS de Paranaíba, com os quais sempre pude contar, pelo carinho, respeito, compreensão e apoio desde minha chegada.

Aos docentes da Banca de Exame de Qualificação/Defesa, pelas valorosas contribuições à construção deste texto.

Aos trabalhadores, com ênfase aos que jogam videogame.

Em especial, à Profa. Dra. Maria Silvia Rosa Santana, por sua dedicação desde a graduação, até hoje, como minha orientadora, me colocando intencionalmente no caminho para emancipação, por meio de sua prática revolucionária.

BEZERRA, Renato de Almeida. **A Realidade Virtual Capitalista**: uma análise marxista sobre valores encontrados em jogos populares de videogame. 2023 134 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Unidade Universitária de Paranaíba, Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Paranaíba, 2023.

RESUMO

Este trabalho traz os resultados de uma pesquisa de Mestrado em Educação, desenvolvida junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (PPGE/UEMS), Unidade Universitária de Paranaíba, na linha de pesquisa “Currículo, Formação Docente e Diversidade”, vinculada ao Grupo de Pesquisa “Grupo de Estudos e Pesquisas em Práxis Educacional” (GEPPE) e tem como objetivo central apresentar relações entre valores particulares acerca do trabalho encontrados em jogos de videogames populares, e a formação de funções psíquicas superiores. As atividades para o entretenimento, conhecidas como jogos, estão presentes possivelmente em todas as sociedades humanas, ainda, estudos pontuais revelam benefícios na utilização destes recursos para a educação. Contudo, a tecnologia, os interesses particulares e o atual momento do capitalismo, estão potencializando a utilização dos jogos eletrônicos, ou videogames, como são mais conhecidos; conseqüentemente, a atividade de jogar por meios eletrônicos está cada vez mais presente na vida das pessoas, com destaque para as crianças, que são levadas ao jogo cada vez mais cedo, até mesmo pela educação escolar. Assumindo como premissa que os jogos podem ensinar, na sociedade capitalista, cuja desigualdade social priva cada vez mais os 99% de seus integrantes do resultado material de seu trabalho, questiona-se: O que os jogos populares têm ensinado? Ou seja, considerando a perspectiva da luta de classes posta por Karl Marx, pergunta-se: Todo jogo é saudável? O caminho da pesquisa seguiu-se na perspectiva metodológica de Marx, por meio da interpretação de seu trabalho em Kosik, com base na dialética do concreto. Também foi utilizada a Psicologia Histórico-Cultural referenciada por Vigotski, autor marxista que possibilita compreender possíveis danos para a classe trabalhadora. O percurso até a finalização deste texto conta também com a experiência do pesquisador, iniciada aos 5 anos de idade, ao ganhar o seu primeiro videogame. Como objetivos específicos foi investigado o aumento do uso do videogame, até na educação escolar; a forma fenomênica; o meio de produção material, quem são os donos dos meios de sua produção, a substituição de mercadorias e atividades materiais por virtuais; os valores ideológicos sobre o trabalho encontrados no exemplar mundialmente conhecido, o “Jogo da vida”; e compreender os perigos da mensagem descontextualizada para formação da consciência com base na análise do “Jogo da Vida”, por meio de obras selecionadas de autores da Psicologia Histórico-Cultural. Entre os resultados, destaca-se a crítica e sugestão de uma nova classificação de obras desta natureza, com o objetivo de adequar seu conteúdo ao processo de desenvolvimento de funções psíquicas superiores, tais como a consciência. Demonstra-se, ainda, como a atual classificação permite que valores particulares, como os relacionados ao trabalho, podem prejudicar seus consumidores da classe proletária. Baseado no trabalho de Vigotski, sugere-se uma nova classificação em que os conceitos sejam alertados e sua classificação baseada na série do aluno, assim como algumas implicações sobre esta possível nova classificação. Sobre a metodologia utilizada, esta é uma pesquisa de caráter bibliográfico, conta com a consulta de livros, e outros veículos de conhecimento científico, também foram utilizados sites, entre outros recursos virtuais sobre os jogos de videogame.

Palavras-chave: educação; tecnologia; jogos de videogame; trabalho; funções psíquicas superiores.

BEZERRA, Renato de Almeida. **Capitalist Virtual Reality**: a marxist analysis of values found in popular video games. 2023. 134 f. Dissertation (Master in Education) – Unidade Universitária de Paranaíba, Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Paranaíba, 2023.

ABSTRACT

This work brings the results of a Master's in Education research, developed together with the Postgraduate Program in Education at the State University of Mato Grosso do Sul (PPGE/UEMS), University Unit of Paranaíba, in the research line “Curriculum, Training Teaching and Diversity”, linked to the Research Group “Grupo de Estudos e Pesquisas em Práxis Educacional” (GEPPE) and its central objective is to present relationships between particular values about work found in popular video games, and the formation of higher psychic functions. Entertainment activities, known as games, are possibly present in all human societies, yet specific studies reveal benefits in using these resources for education. However, technology, private interests and the current moment of capitalism are enhancing the use of electronic games, or videogames, as they are better known; Consequently, the activity of playing electronically is increasingly present in people's lives, especially children, who are drawn to gaming at an increasingly earlier age, even through school education. Assuming as a premise that games can teach, in capitalist society, whose social inequality increasingly deprives 99% of its members of the material result of their work, the question is: What have popular games taught? In other words, considering the perspective of class struggle posed by Karl Marx, the question arises: Is every game healthy? The research path followed Marx's methodological perspective, through the interpretation of his work in Kosik, based on the dialectic of the concrete. Historical-Cultural Psychology referenced by Vigotski, a Marxist author that makes it possible to understand possible damage to the working class, was also used. The path to completing this text also relies on the researcher's experience, which began at the age of 5, when he won his first video game. As specific objectives, the increase in the use of video games was investigated, even in school education; the phenomenal form; the means of material production, who owns the means of its production, the replacement of material goods and activities with virtual ones; the ideological values about work found in the world-renowned example, the “Game of Life”; and understand the dangers of decontextualized messages for the formation of consciousness based on the analysis of the “Game of Life”, through selected works by authors from Historical-Cultural Psychology. Among the results, the criticism and suggestion of a new classification of works of this nature stand out, with the aim of adapting their content to the process of developing functions, higher psychic structures, such as consciousness. It is also demonstrated how the current classification allows particular values, such as those related to work, to harm proletarian class consumers. Based on Vigotski's work, a new classification is suggested in which concepts are highlighted and their classification is based on the student's grade, as well as some implications about this possible new classification. Regarding the methodology used, this is a bibliographic research, it involves consulting books and other vehicles of scientific knowledge. Websites were also used, among other virtual resources about video games.

Keywords: education; technology; videogames; work; higher psychic functions.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Comercial do videogame Atari, com Pelé, em 1978	44
Figura 2 - Comercial Atari, o inimigo nº 1 da solidão, 1978	45
Figura 3 - Comercial do vídeo game: Atari - Amigos	45
Figura 4 - Jogo “ <i>Casino Fantasy</i> ”	51
Figura 5 - Jogo “ <i>Street Figther</i> ”	52
Figura 6 - Jogo “ <i>Super Board</i> ”	52
Figura 7 - Jogo “ <i>Super Mario</i> ”	53
Figura 8 - Jogo de Estratégia	54
Figura 9 - Jogo “Fifa 11”	54
Figura 10 - Jogo “ <i>PUBG: Battlegrounds</i> ”	55
Figura 11 - Jogo MOBA	55
Figura 12 - Jogo de Corrida	56
Figura 13 - Jogo “COD”	57
Figura 14 - <i>Job Simulator</i> – Hora-extra infinita	59
Figura 15 - Jogo <i>America’s Army: Proving Grounds</i>	63
Figura 16 - Capa da embalagem do “Jogo da Vida”	86
Figura 17 - Capa do jogo de videogame <i>The Game of Life</i>	87
Figura 18 - Tabuleiro digital do jogo <i>The Game of Life</i>	87
Figura 19 - Jogo <i>The Game of Life</i> , Windows - 1998	88
Figura 20 - Tabuleiro do “Jogo da Vida”	90
Figura 21 - Iniciando o “Jogo da Vida”	93
Figura 22 - Capa do jogo <i>The Game of Life 2</i>	100

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
MEC - Ministério da Educação
PHC - Psicologia Histórico-Cultural
SciELO - *Scientific Electronic Library Online*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	REVISÃO DE LITERATURA E MÉTODO	18
2.1	Método em Marx	19
3	O VIDEOGAME EM SUA FORMA FENOMÊNICA	27
3.1	O consumo do videogame	28
3.2	O consumo do videogame na educação brasileira	33
3.3	A experiência do autor com o videogame	40
3.4	Ideologias na distribuição do videogame	43
3.5	Conhecendo mais afundo as mensagens dos jogos de videogame	49
3.5.1	A simulação de profissões nos jogos de videogame	58
3.5.2	Jogos de videogame sobre guerra	61
3.5.3	O jogo americano <i>America's Army</i>	63
4	A PRODUÇÃO MATERIAL DA MÁQUINA VIDEOGAME	65
4.1	A mercadoria videogame	66
4.2	A força produtiva do trabalho e a mercadoria videogame	69
4.3	A Tecnologia da substituição e a realidade virtual	71
4.4	Valor de uso da mercadoria virtual	73
4.5	Os donos dos meios de produção do videogame	77
4.6	A Gamificação das relações humanas	80
5	O JOGO DA VIDA E O <i>THE GAME OF LIFE</i>	84
5.1	A estrutura do Jogo da Vida (<i>The Game of Life</i>)	84
5.2	Começando no Jogo da Vida	90
5.3	A escolha entre educação ou trabalho no Jogo da Vida	92
5.3.1	A divisão do trabalho no “Jogo da Vida”	94
5.4	Avançando no Jogo da Vida	96
5.5	Ponto de chegada, “vencendo” no Jogo da Vida	99
5.6	O Jogo da Vida 2 (<i>Game of Life 2</i>)	99
5.7	Importantes diferenças entre as versões física e virtual	101

6	DESENVOLVIMENTO HUMANO E O VIDEOGAME	102
6.1	A concepção de jogos a partir da Psicologia Histórico-Cultural	102
6.2	A importância do signo para o desenvolvimento humano	109
6.3	Atividade dominante	110
6.4	A biologização na <i>ClassInd</i>	115
6.5	Uma nova Classificação e suas implicações	120
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	123
	REFERÊNCIAS	126

1 INTRODUÇÃO

Ao refletir sobre o avanço tecnológico, é comum vir à mente diversas necessidades humanas que são atendidas por suas mercadorias, assim como ser levado a pensar que estas foram produzidas somente com o intuito de servir a todos. Neste sentido, a 4ª Revolução Industrial ou Transformação Digital (Silva, 2018), como também é conhecida, oferta: microcomputadores, internet, celulares, realidade virtual, inteligência artificial, videogames, entre outras tecnologias em que o homem passa a ter a capacidade de romper barreiras na criação, manipulação, e troca de representações simbólicas sobre a realidade, agora transformadas em dados.

A importância destes avanços tecnológicos é comparável às mercadorias desenvolvidas em revoluções industriais passadas, como: as máquinas a vapor, a eletricidade, a aviação, as viagens espaciais e muitas outras que possibilitaram à humanidade superar as limitações impostas pela natureza.

Contudo, em meio aos avanços tecnológicos digitais, também somos surpreendidos por notícias como “riscos da inteligência artificial levantam alerta e suscitam respostas, privacidade, ameaças ao trabalho e discriminação levantam debates” (Valente, 2020). Ou até mesmo, “Stephen Hawking: Inteligência artificial pode destruir a humanidade” (Hariz, 2021). Deixando claro que estas tecnologias digitais não são desenvolvidas de maneira democrática, uma vez que, de modo consciente, a humanidade não optaria por destinar o resultado de seu trabalho em mercadorias com resultados desta ordem.

Por meio do estudo do videogame, este texto demonstra que nem o desemprego (Rose, 2013) ou as incertezas sobre o futuro são suficientes para retardar os interesses particulares daqueles que lucram com a substituição de mercadorias materiais, por virtuais. E, enquanto o futuro parece incerto quanto estas tecnologias, no presente, veremos o aumento no número de pessoas que consomem o videogame, entre elas, crianças e adultos que possuem poucos meios para se defenderem dos possíveis problemas, ou mesmo dos já conhecidos, os quais serão discutidos mais adiante.

Apresentar-se-á, investimentos de recursos da educação escolar pública brasileira nas mercadorias digitais, e como estas são justificativas pelos políticos responsáveis. Serão abordadas, evidências de que o Estado, os interesses dos produtores das mercadorias digitais, e a existência de um controle ineficiente, estão levando à falsa impressão de segurança e

desenvolvimento para os consumidores das obras aqui pesquisadas, como faz a *ClassInd*¹, sistema baseado somente na idade de seus consumidores.

Buscou-se compreender a concepção de desenvolvimento humano desta classificação baseada somente no desenvolvimento biológico, e o importante papel das representações simbólicas para a formação de funções superiores, referenciando-se nos pressupostos da Psicologia Histórico-Cultural (PHC).

Vigotski (2011), fundador da PHC, apoiado no legado teórico-metodológico de Marx, evidencia a importância da aquisição cultural através das representações simbólicas para o desenvolvimento de funções superiores como: emoção, vontade, memória, percepção, atenção, fala, pensamento, formação de conceitos e consciência.

A tese central defendida por Vigotski consiste em que a lei fundamental do desenvolvimento humano, o que move o seu curso, radica nas contradições que são instaladas entre processos biológicos e culturais. Tais contradições, por sua vez, são instaladas, isto é, provocadas pela vida social conforme a apropriação dos signos da cultura (Martins; Abrantes; Facci, 2020, p. 17).

O trabalho de Vigotski (2011, p. 866) “[...] introduz no campo da educação a concepção dialética² do desenvolvimento da criança”. O autor coloca, ainda, que:

[...] se antes, quando não se distinguiam os dois planos de desenvolvimento – o natural e o cultural –, era possível apresentar ingenuamente o desenvolvimento cultural da criança como continuação e consequência direta de seu desenvolvimento natural, agora tal compreensão resulta impossível (Vigotski, 2011, p. 866).

Vigotski (2001, p. 149) defende que, ao “[...] reconhecermos o caráter histórico do pensamento verbal, devemos estender a essa forma de comportamento todas as teses metodológicas que o materialismo histórico estabelece para todos os fenômenos históricos na sociedade humana”. Para Vigotski (2001, p. 149) “o pensamento verbal não é uma forma natural e inata de comportamento, mas uma forma histórico-social, e por isso se distingue

¹ “A Classificação Indicativa - *ClassInd* - é uma informação prestada às famílias sobre a faixa etária para a qual obras audiovisuais não se recomendam. São classificados produtos para televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos, aplicativos e jogos de interpretação (RPG)” (Brasil, 2023b).

² Ainda sobre a dialética, em Kosik (2002, p. 18) tem-se que: “A dialética não atinge o pensamento de fora para dentro, nem de imediato, nem tampouco constitui uma de suas qualidades; o conhecimento é que é a própria dialética em uma das suas formas; o conhecimento é a decomposição do todo. O ‘conceito’ e a ‘abstração’, em uma concepção dialética, têm o significado de método que decompõe o todo para poder reproduzir espiritualmente a estrutura da coisa, e, portanto, compreender a coisa. [...] A dialética não é o método da redução: é o método da reprodução espiritual e intelectual da realidade, é o método do desenvolvimento e da explicitação dos fenômenos culturais partindo da atividade prática objetiva do homem histórico”.

basicamente por uma série de propriedades e leis específicas, que não podem ser descobertas nas formas naturais do pensamento e da linguagem”. Vigotski, (2011, p. 866) exemplifica que:

Estudavam, por exemplo, como o desenvolvimento da fala, ou a aprendizagem da aritmética, depende de funções naturais da criança, como ele é preparado no processo de crescimento natural da criança, mas não estudavam o contrário: como a assimilação da fala ou da aritmética transforma as funções naturais do aluno, como ela reconstrói todo o curso de seu pensamento natural, como rompe e afasta linhas e tendências antigas de seu desenvolvimento.

Partindo da importância dos signos transmitidos colocado acima, pesquisamos o tema “trabalho” nos jogos de videogame, constatou-se que este não é abordado de maneira democrática, a qual serve para a classe trabalhadora. Nestes jogos, o trabalho é retratado de maneira descontextualizada, sem nenhuma menção sobre o seu processo histórico, ou crítica ao seu atual estado.

Como resultado, os consumidores destes jogos de videogame são levados a naturalizar o trabalho como algo que nasce no capitalismo e encontra-se em seu estágio final. Desta maneira, o desemprego, as profissões injustas e a divisão entre trabalho intelectual e braçal não são percebidos como males que fazem parte de uma estrutura a ser superada, mas parecem males de existência própria.

Nestes jogos, os jogadores de qualquer idade, uma vez que são classificados como livres, sem advertência alguma, são apresentados ao trabalho alienado, aos juros bancários, ao desemprego, bem como a outros males para a classe trabalhadora, causados pelo capitalismo, mas postos como naturais. Tomando um destes males como exemplo, Tonet (2013, p. 63-64) resume o pensamento de Marx quanto ao papel da divisão do trabalho no capitalismo, um dos pontos principais do tema do “Jogo da Vida”, obra popular que será analisada com mais profundidade neste texto:

A complexificação da sociedade, cuja base está na capacidade do trabalho de produzir mais do que o necessário para a subsistência dos indivíduos, leva à divisão social do trabalho. Divisão social do trabalho já não significa, neste momento, aquela divisão primitiva existente quando o trabalho ainda não tinha atingido a complexidade capaz de produzir excedentes. Trata-se de uma divisão do trabalho imposta por aqueles grupos que se apoderam do produto excedente e, por este meio, também da força de trabalho dos outros. Deste modo, o trabalho já não está dividido entre todos, mas entre uma parte que trabalha e outra parte que não trabalha e se apropria da maior parte dos frutos do trabalho.

Quanto às tecnologias digitais de modo geral, acredita-se que, mais uma vez, o legado de Marx prova também a necessidade de a classe proletária assumir o controle dos meios de produção. Ainda hoje, o resultado do trabalho desta classe é apropriado pelos detentores dos meios de produção que utilizam esses recursos para desenvolver novos meios de exploração de suas forças, ainda que isto custe o bem-estar, ou até mesmo, a segurança de toda a sociedade. Destaca-se a necessidade da superação da pseudoconcreticidade, como posto por Kosik (2002, p. 24) ao interpretar o trabalho de Marx:

O complexo dos fenômenos que povoam o ambiente cotidiano e a atmosfera comum da vida humana, que, com a sua regularidade, imediatismo e evidência, penetram na consciência dos indivíduos agentes, assumindo um aspecto independente e natural, constitui o mundo da pseudoconcreticidade.

A minha experiência³ com o tema, ainda distante da percepção que tenho hoje do problema, teve início ao pesquisar valores antidemocráticos difundidos em jogos de tabuleiros populares, resultando, posteriormente, no trabalho de conclusão do curso (Bezerra, 2018) em Ciências Sociais, o qual também conta com a minha experiência nesta classe de jogos de regras modernas, tendo sido examinada sob a ótica do marxismo.

Busquei evidenciar, naquele trabalho, que o “Banco Imobiliário”, obra conhecida mundialmente entre as mais jogadas no mundo, fora criado como ferramenta para educação. Contudo, o jogo foi alterado sem a permissão de sua autora, passando a defender para milhões de consumidores, através de sua mensagem, o monopólio. Problema social comprovado cientificamente como responsável pela exacerbada desigualdade social e, conseqüentemente, crises humanitárias, como as causadas pela fome. Isto não impediu o jogo de ser comprado pela prefeitura do Rio de Janeiro, que ainda foi acusada pelo ministério público de alterar a obra para utilizar como campanha política.

Deste contexto emerge o objeto da pesquisa: identificar possíveis danos gerados pela naturalização de valores capitalistas encontrados nas mensagens de jogos de videogame. Também é o que levou ao seguinte problema de pesquisa: Quais são os possíveis perigos nas mensagens dos jogos de videogame para o desenvolvimento humano; como os interesses de seus produtores sobre o capitalismo são representados nestas obras, e, conseqüentemente, qual seria a melhor maneira de classificação para evitar prejuízos aos seus consumidores?

³ O uso da primeira pessoa, neste momento, justifica-se pelo teor ser referente à trajetória acadêmica do pesquisador até chegar ao projeto de mestrado que deu origem à esta dissertação. Salienta-se que também será utilizado este formato no subitem 3.1.1, a fim de relatar os primeiros contatos do autor com a tecnologia.

Para atender ao objetivo geral, que busca conhecer a mensagem dos jogos de videogame em sua “totalidade” pela perspectiva da luta de classes, foram traçados como objetivos específicos: 1) Introduzir questões sobre o aumento do uso do videogame, inclusive na educação escolar; 2) Apresentar o videogame de maneira mais ampla, ainda em sua forma fenomênica; 3) Compreender o meio de produção material do videogame a partir da perspectiva da luta de classes, quem são os donos dos meios de sua produção, e os motivos para que invistam na substituição de mercadorias e atividades materiais por virtuais; 4) Apresentar os valores ideológicos sobre o trabalho encontrados, por exemplo, no mundialmente conhecido “Jogo da Vida”; e 5) Compreender os perigos da mensagem descontextualizada para formação da consciência, a partir da análise do “Jogo da Vida”, com base em obras selecionadas de autores da Psicologia Histórico-Cultural.

Neste sentido este estudo encontra-se organizado em seis capítulos.

Após a introdução, o segundo capítulo apresenta a revisão bibliográfica e o método utilizado para a realização desta pesquisa.

No terceiro capítulo é aprofundada a imediata representação do todo sob a perspectiva de luta de classes, como discutido no tópico referente ao método. Assim sendo, traz mais fatos sobre o consumo do videogame, investimentos utilizando recursos particulares e públicos, e a experiência do pesquisador⁴. Procura demonstrar que a classe proletária é levada às mais diversas soluções para o entretenimento, como comprar o videogame como uma mercadoria que oferece, de forma virtual, atividades como esporte e interação pessoal, visando resolver os problemas de ordem material, sendo uma realidade que, em razão da crescente desigualdade que também será abordada no capítulo seguinte, se aplica a cada vez mais pessoas pelo mundo.

Apresenta, ainda, de modo geral, temas diversos com relação ao trabalho entre os jogos mais populares, abordando jogos que simulam o trabalho. Em seguida, busca, entre os jogos populares, obras que atentam para o ideário dos donos dos meios de produção e o Estado, como o faz o jogo ⁵*Obj*, distribuído gratuitamente pelo governo americano, que simula a profissão de soldado de maneira ideal. Por fim, é apresentada a tendência da “Gamificação”.

⁴ Crescendo em uma família de operários que, ao venderem a sua mão de obra, são sujeitados a longas jornadas de trabalho, e consequentemente, impedidos de oferecer ao filho o mínimo de entretenimento.

⁵ Lançado em 2002, *America's Army* é um jogo de tiro gratuito usado como ferramenta de propaganda e recrutamento para as forças armadas norte-americanas. Trata-se de um bom jogo de tiro tático, que também apresentava aspectos da rotina militar, como treinamento médico, pilotagem de Humvee e operação de sistemas de armas. Nas partidas multiplayer do jogo, todos os jogadores controlavam soldados do exército dos Estados Unidos, mas enxergavam o time adversário como uma facção inimiga genérica (Raphael, 2022).

O quarto capítulo expõe como a base material se transforma em ideias e valores defendidos nos jogos de videogame. Segue apresentando o videogame como mercadoria, demonstrando o seu valor de uso e o seu valor de troca em relação ao trabalho. Traz algumas características do modo de produção de mercadorias digitais como o videogame. Em seguida, apresenta quem são os produtores, donos dos meios de produção do videogame.

Finalmente, pautado no trabalho de Elkonin (1998), estabelece uma relação entre a atual fase do capitalismo e a crescente necessidade de produtos virtuais, e como os oferecidos pelo videogame são tão populares. Com isso, espera-se desvelar as relações ocultas na base material do videogame.

O quinto capítulo examina mais a fundo o tema trabalho nos jogos de videogame. Desta vez, recorre-se a variações dos exemplares mundialmente conhecidos, como Jogo da Vida (*The Game of Life*) e a sua continuação, Jogo da Vida 2 (*The Game of Life 2*). Ademais, são analisados alguns aspectos das suas versões físicas, dos quais se originaram. Estes jogos, inicialmente, foram produzidos pela fabricante Hasbro, que comprou o direito de uma série de produtores que teve início em 1930. A versão brasileira, o “Jogo da Vida”, foi introduzido pela tradução da fabricante Estrela S/A, e aponta entre os jogos mais populares no Brasil, em parte por causa do sucesso internacional de seus antecedentes no resto do mundo.

Também são demonstradas como as mensagens destes jogos constituem um produto histórico e social e não foram escolhidas ao acaso. A mesma análise é realizada na sequência, com o “Jogo da Vida II”.

O sexto e último capítulo faz o caminho de volta para compreender as mensagens dos jogos de videogame “Jogo da Vida” como parte de uma totalidade concreta em relação com as partes reveladas no decorrer deste estudo. Para isso, propõe-se repensar a classificação baseada somente na idade e nos males que as obras antes julgadas inofensivas podem estar causando por meio de suas mensagens. Analisa-se, também, o crescente número de pessoas que procuram se proteger por intermédio da cultura do cancelamento e como a sua concepção de desenvolvimento humano parece ser evidência da ineficácia de sistemas de classificação como a *ClassInd*.

E, finalmente, é apresentado o conceito de periodização para se pensar uma nova classificação, tendo como aporte a teoria do desenvolvimento das funções psíquicas superiores, apresentada por Vigotski.

No tocante à metodologia utilizada, esta é uma pesquisa de caráter bibliográfico. Além de contar com a consulta de livros, artigos, revistas, palestras e outros veículos de

conhecimento científico, também foram utilizados sites, fóruns, lojas virtuais, entre outros recursos que contribuíram para a coleta de informações sobre os jogos de videogame.

Ademais, as pesquisas encontradas nem sempre explicitam a metodologia utilizada, nestes casos, os resultados foram confrontados com o maior número possível de fontes, utilizando também do conhecimento empírico do pesquisador.

Pelo fato de o videogame ser uma atividade visual, acima de tudo, foram utilizadas imagens dos jogos discutidos para, ainda que minimamente, aproximar o leitor da experiência que os jogadores experimentam com estas obras.

Ainda sobre a metodologia, para analisar o “Jogo da Vida”, foram pesquisadas as suas versões produzidas para computadores e videogames. Também foram pesquisados relatos em redes sociais sobre experiências com a obra, e foram simuladas partidas com o intuito de descrever melhor a atividade. É importante esclarecer que foram utilizadas fontes sobre o videogame divulgadas na internet e, em grande parte, resultado da contribuição coletiva de apreciadores dos videogames, provenientes de diversos países que, muitas vezes, ainda não se encontram em livros ou artigos científicos.

É importante destacar, ainda, que a quantidade de jogadores de videogame, as categorias de jogos mais populares, entre outros dados, foram coletadas de pesquisas divulgadas na internet. Entre as quais se destaca a pesquisa brasileira intitulada “2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais – Sedetur”, encomendada pelo Ministério da Cultura. Infelizmente, interrompida em 2014, em razão da natureza de suas informações, esta pesquisa encontra-se defasada. Diante da falta de iniciativas como a da “Sedetur”, foi necessário, na maioria das vezes, apoiar-se em pesquisas internacionais e de ordem privada para a coleta de informações.

2 REVISÃO DE LITERATURA E MÉTODO

Sobre a revisão de literatura deste trabalho, destaca-se a contribuição de pesquisas realizadas anteriormente sobre o mesmo tema, nas quais se partiu de três bancos de dados: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Foram utilizadas como palavras-chave “jogos” e “videogames” e, depois, foram combinadas com os termos “Marxismo” e “Psicologia Histórico-Cultural”. Procurou-se, também, por trabalhos sobre “jogos” combinados pelo termo “jogo da vida”. Ainda sobre a popularidade dos jogos de maneira geral, quando utilizada somente a palavra-chave “jogos” nas pesquisas, os resultados, quando organizados por anos, mostraram que entre 2018 e 2022 houve aumento no número de trabalhos sobre o tema.

Entre os resultados mais relevantes deste levantamento, a maior incidência destes trabalhos (resultados das buscas) visa demonstrar a potencialidade dos jogos de ensino proporcionarem ambientes lúdicos enquanto se trabalha o conteúdo. Também foi encontrada uma tese sobre a origem do “Jogo da Vida” como ferramenta de ensino religioso. Quanto aos trabalhos que utilizavam a Psicologia Histórico-Cultural, estes focaram na questão dos jogos de papéis, como atividades importantes para crianças aprenderem o mundo em sua volta. Como conclusão, nota-se a falta de trabalhos críticos e marxistas sobre o atual estado dos jogos de regras, fator relevante na escolha do objeto desta pesquisa:

Quadro 1 - Teses e dissertações – BDTD, CAPES

Título	Instituição	Trabalho	Ano da defesa	Autor	Orientador
Uma aula no videogame	Pontifícia Universidade de Católica de São Paulo	Dissertação	2013	Silva, Leonardo M. A.	Petry, Luís Carlos
Ressignificando o ensino de sociologia: o uso de narrativas gamificadas como prática pedagógica para o estudo das relações de gênero	Universidade Estadual Paulista (Unesp)	Dissertação	2020	Ceron, Ariad Cristina Fernandes Aranha	Daniel Henrique Lopes

Realidade virtual não imersiva: contribuição do jogo de videogame como recurso pedagógico nas aulas de educação física	Universidade Estadual Paulista (Unesp)	Dissertação	2014	Silva, Fernanda Carolina Toledo da	Lígia Maria Presumido Braccialli.
A prática de jogar videogame como um novo letramento	UNICAMP	Dissertação	2011	De Paula, Gustavo Nogueira	Buzato, Marcelo El Khouri
Avaliação das características do sono e prevalência de distúrbios em crianças e adolescentes brasileiros: estudo de base populacional	Universidade Católica do Rio Grande do Sul	Tese	2017	Geciely Munaretto Fogaça de Almeida	Profa. Dra. Magda Lahorgue Nunes.

Fonte: IBICT e CAPES.

Estes trabalhos dão o sentido de como os videogames são vistos, possíveis ferramentais que procuram facilitar a educação substituindo o que é conhecido de maneira material na pedagogia brasileira. Como fica claro no exemplo a seguir:

A pesquisa objetiva a relação do ato de jogar games como aprendizado, como uma das formas de expressão da vida digital, situando-se como um contínuo ato de reflexão e modo de existir no século XXI. Discutem-se algumas das mudanças que a mídia digital trouxe para a sociedade e o papel dos games dentro deste cenário, a partir da ideia de vida digital. Apresentam-se os argumentos e razões para se pensar que a vida digital surge como uma extensão para a vida “atômica” que conhecemos e, em uma de suas possibilidades, reside na produção de games que permitem estudar e se refletir sobre o conhecimento humano (Silva, 2013, p. 7).

Como conclusão, esta dissertação está entre os esforços iniciais em pensar problemas relacionados ao uso do videogame e apresenta uma abordagem que, durante a realização da pesquisa, se mostrou inédita sobre a questão.

2.1 Método em Marx

Procurou-se demonstrar, com base no que foi apresentado até este momento, que é preciso tomar consciência o quanto antes sobre o consumo das tecnologias digitais, sobre seus males e os investimentos, até mesmo com utilização de recursos públicos para a sua produção.

Neste sentido, sobre o método utilizado nesta dissertação para alcançar o conhecimento citado e trazer luz a esta questão, Ivo Tonet (2013, p. 13) ajuda compreender que “a problemática do conhecimento se resume, em seus termos mais essenciais, à relação

entre um sujeito e um objeto”. E, assim, “O ponto de vista gnosiológico é, pois, a abordagem de qualquer objeto a ser conhecido que tem como eixo o sujeito” (Tonet, 2013, p. 13). Ao passo que “o ponto de vista ontológico é, por sua vez, a abordagem de qualquer objeto tendo como eixo o próprio objeto” (Tonet, 2013, p. 14).

Ou seja, “pode-se dizer que, nessa relação, o peso maior (prioridade) pode estar do lado do sujeito ou do objeto” (Tonet, 2013, p. 14).

Tonet (2013, p. 16) acrescenta que “existem três grandes momentos na abordagem das questões relativas ao conhecimento. Um primeiro, que podemos chamar de greco-medieval; um segundo, de moderno e um terceiro, de marxiano”.

O primeiro, a abordagem greco-medieval, recebe seu nome com base nas similaridades entre dois modos de produção, dos quais Tonet (2013) cita o seguinte:

Para além das diferenças, que certamente existem, os modos de produção escravista e feudal têm algumas características importantes em comum. Ambos são bastante estáticos. Suas estruturas sociais, de longa duração, parecem ter um caráter de imutabilidade e de naturalidade. Isto se deve, essencialmente, ao fato de que a forma de produzir a riqueza - terra e escravos ou terra e servos, respectivamente - tem uma dinâmica interna muito pequena e uma limitação insuperável (Tonet, 2013, p. 18).

Com isto, “É partindo da similaridade destes pressupostos básicos que podemos falar em concepção de mundo greco-medieval, pois em ambos os modos de produção, não obstante as enormes diferenças, o padrão de conhecimento terá um caráter ontológico”, ou seja, sua prioridade está no objeto (Tonet, 2013, p. 18).

Sobre a abordagem moderna, Tonet (2013, p. 18) afirma que, “na transição do mundo medieval para o mundo moderno, verifica-se o abandono da centralidade do objeto e a instauração da centralidade do sujeito”. E, “o objetivo central desse novo padrão de conhecimento já não será mais ético-político/religioso, como nos casos grego e medieval, mas pragmático/utilitário” (Tonet, 2013, p. 19). A seguir, seguem algumas das características que diferenciam o modo moderno do grego-medieval:

A transição do mundo feudal ao mundo capitalista significou uma ruptura decisiva tanto no plano material quanto no plano espiritual. No plano material vemos que, já no interior no modo de produção feudal, vai se gestando uma nova forma de produzir as bases materiais da existência humana. Aqui aparece uma certa diferença entre o trabalho dos escravos e o trabalho dos servos. A melhoria da produção não interessava aos primeiros porque nada mais receberiam pelo seu acrescentamento. Para os segundos, porém, a melhoria possibilitava o acesso a uma parte um pouco maior da riqueza produzida. Daí porque, as melhorias do trabalho servil foram dando origem a um certo excedente e o comércio foi se intensificando, levando à acumulação do capital mercantil (Tonet, 2013, p. 29).

Tonet (2013, p. 29) continua “esta mudança de paradigma prevalece, sob formas diversas, até os nossos dias. Teve e continua a ter profundas consequências sobre toda a atividade teórica e prática”. Ademais, “como deixam muito claro tanto Bacon como Descartes, o conhecimento deve ser um instrumento para dominar a natureza e colocá-la a serviço da humanidade” (Tonet, 2013, p. 44). E, finalmente, o autor coloca que, seu “pressuposto predominante mais geral, [...] é que a forma atual da sociabilidade é a última e a mais adequada possível para o desenvolvimento da humanidade” (Tonet, 2013, p. 45). A seguir, será abordada a importância de combater esta ideia, e o papel da dialética neste processo.

Quanto à abordagem marxiana, Tonet (2013, p. 19) esclarece que “o indivíduo que, mais do que qualquer outro, contribuiu para lançar os fundamentos desta nova forma de produzir conhecimento científico foi Karl Marx. Daí a denominação de padrão marxiano de conhecimento”.

Em Marx (2010a, p. 40), tem-se que:

A história de todas as sociedades até hoje existentes é a história das lutas de classes. Homem livre e escravo, patricio e plebeu, senhor feudal e servo, mestre de corporação e companheiro, em resumo, opressores e oprimidos, em constante oposição, têm vivido numa guerra ininterrupta, ora franca, ora disfarçada; uma guerra que terminou sempre ou por uma transformação revolucionária da sociedade inteira, ou pela destruição das duas classes em conflito.

Marx (2010a, p. 40), aponta, também, a luta entre

[...] classe burguesa, capitalistas modernos, proprietários dos meios de produção social que empregam o trabalho assalariado, contra a classe dos proletários, assalariados modernos que, não tendo meios próprios de produção, são obrigados a vender sua força de trabalho para sobreviver.

E, finalmente, Lukács (2003, p. 105-106) direciona “[...] que a categoria da totalidade, o domínio universal e determinante do todo sobre as partes constitui a essência do método que Marx recebeu de Hegel e transformou de maneira original no fundamento de uma ciência inteiramente nova”. O autor completa, ainda, que:

A ciência proletária é revolucionária não somente pelo fato de contrapor à sociedade burguesa conteúdos revolucionários, mas, em primeiro lugar, devido à essência revolucionária do seu método. O domínio da categoria da totalidade é o portador do princípio revolucionário na ciência (Lukács, 2003, p. 105-106).

Tonet (2013, p. 48) ajuda, mais uma vez, a aprofundar esta na questão, acrescentando que “diferentemente das outras sociedades de classes, na sociedade burguesa, não apenas uma, mas as duas classes abrem uma perspectiva para a totalidade da humanidade”.

Tonet (2013, p. 15) resume a questão da seguinte forma: “Nosso pressuposto mais geral é que as classes sociais são o sujeito fundamental – não o único – tanto da história quanto do conhecimento. Referimo-nos, obviamente, ao período da história no qual existem classes sociais”. Com isto, tem-se que a prioridade está no sujeito, ou, posto de outra forma, o caráter gnosiológico de conhecimento está nas classes sociais.

No padrão marxiano de conhecimento, ou abordagem, “O projeto histórico proposto pelo proletariado é o modo de produção comunista” e “[...] o projeto do proletariado implica, também por sua própria natureza, a superação de toda forma de exploração do homem pelo homem e a possibilidade de plena realização humana de todos os indivíduos” (Tonet, 2013, p. 19).

Tonet (2013, p. 19) afirma que “Sua efetivação demanda, necessariamente, um conhecimento da realidade social que permita demonstrar que não se trata de um simples desejo, mas de uma possibilidade real e, além disso, superior à forma da sociabilidade burguesa”. E acrescenta:

Necessita de um tipo de conhecimento que permita fazer uma crítica radical da forma da sociabilidade existente, isto é, compreender a origem última do ser social, ir à raiz mais profunda desta forma de sociabilidade (capitalista) e apreender a conexão íntima com a possibilidade e a necessidade de transformação também radical desta sociedade (Tonet, 2013, p. 19).

Com isto, acredita-se que esta dissertação pode contribuir quanto ao conhecimento apontado pelo autor para a efetivação do projeto proletariado, e, para adquirir o conhecimento necessário para a realização da crítica pronunciada por Tonet, acredita-se que o caminho mais adequado é o padrão marxista de conhecimento.

Porém, existem implicações para a utilização deste caminho em trabalhos acadêmicos. Enquanto o comunismo é “um projeto de caráter essencialmente universal”, o oposto acontece quanto ao projeto capitalista, que, “por sua natureza é, pois, um projeto, de caráter essencialmente particular” (Tonet, 2013, p. 19). O autor adiciona, ainda:

O projeto burguês não pode, por sua própria natureza, ultrapassar a sociedade de classes; não pode superar a exploração do homem pelo homem. Isso implica a impossibilidade de que todos os indivíduos possam se realizar plenamente como seres humanos. Como se pode ver, não se trata de uma decisão consciente da

burguesia no sentido de um engano intencional. Trata-se da natureza da sociedade burguesa, do que ela é em si mesma. Essa sua própria natureza põe a possibilidade de que ela seja compreendida como de fato é, isto é, como algo plenamente social; como resultado da interatividade humana. Por outro lado, ela também, por essa mesma natureza, bloqueia a sua compreensão ao imprimir aos fenômenos sociais um caráter de naturalidade (Tonet, 2013, p. 19).

Destarte, o capitalismo, ao bloquear a compreensão imprimindo aos fenômenos sociais um caráter de naturalidade, além de dificultar a compreensão de fatos como os apresentados acima, também faz o pesquisador correr o risco de ser levado a interpretações problemáticas sobre o trabalho de Marx, e, conseqüentemente, sobre um método em Marx. Este fato pode ser observado, a seguir, dentro da própria história do desenvolvimento do marxismo até os dias de hoje:

Diante desta miríade de deformações do pensamento de Marx, ainda sobre esta separação epistemológica, para além do ensaio de Stálin, dos materiais organizados por Rosental e Ludin, identificamos também leituras supostamente mais sofisticadas sobre a separação entre “materialismo histórico” e materialismo dialético. Referimo-nos a Louis Althusser em seu ensaio quase homônimo ao de Stálin: “Materialismo histórico e materialismo dialético”, quando se refere a “dupla revolução teórica de Marx”, onde o “materialismo histórico é a ciência da história” (Menezes, 2021, p. 700).

Deformações desta natureza levaram a diversos retrocessos em nome da luta de classes, como as utilizadas por Stálin durante seu governo ditatorial. Menezes (2021) ressalta que este fenômeno levou à restauração do capitalismo, em 1920, na União Soviética. O referido autor esclarece que:

O stalinismo foi um fenômeno político que a partir dos anos de 1930 se emblemizou, embora possa ser identificado ainda na segunda metade da década de 1920. Refere-se ao processo de burocratização e vulgarização do pensamento de Marx, Engels e Lênin que conduziu a União Soviética à restauração do capitalismo. Este fenômeno foi dirigido por Josef Stalin, daí o nome stalinismo. Todavia é preciso dizer que o stalinismo não é um fenômeno individual da personalidade de Stálin, mas um conjunto de encaminhamentos equivocados, sob a direção da burocracia liderado por Stálin (Menezes, 2021, p. 703).

Desse modo, para evitar possíveis deformações, encontram-se na “dialética do concreto”, contemplada por Kosik (1969), meios para seguir, na medida do possível, os resultados alcançados por Marx sobre o trabalho, a consciência e a economia, juntamente com autores que também avançaram nestas questões e trouxeram para outras esferas do conhecimento o trabalho de Marx.

Kosik (1969, p. 14) aponta que “O caminho entre a ‘caótica representação do todo’ e a ‘rica totalidade da multiplicidade das determinações e das relações’ coincide com a compreensão da realidade”. Kosik (1969, p. 29) esclarece sobre a dialética do concreto:

Da vital, caótica, imediata representação do todo, o pensamento chega aos conceitos, às abstratas determinações conceituais, mediante cuja formação se opera o retorno ao ponto de partida; desta vez, porém, não mais como ao vivo, mas incompreendido todo da percepção imediata, mas ao conceito do todo ricamente articulado e compreendido.

Destarte, os fatos apresentados acima são os primeiros passos da caótica representação do todo nas relações entre a classe proletária mediada pelo Estado, que, ao se apresentar como natural, esconde sua real essência. Este será um ponto de partida que será retomar ao se pensar na classificação indicativa de uma amostra, depois de conhecer as relações materiais e ideológicas impressas em sua produção.

O autor esclarece, ainda, que “a dialética é o pensamento crítico que se propõe a compreender a ‘coisa em si’ e sistematicamente se pergunta como é possível chegar à compreensão da realidade” (Kosik, 1969, p. 39). Esta afirmação compactua com o cuidado aqui tomado ao se localizar as intenções da pesquisa dentro das limitações do conhecimento, e o mais importante, suas possibilidades de transformação da realidade, ao optar-se pelo padrão marxiano.

Kosik (1969) descreve o uso da dialética como princípio epistemológico para estudo, descrição, compreensão, ilustração e avaliação de certas seções tematizadas da realidade. Nas palavras do autor:

Se a realidade é entendida como concreticidade, como um todo que possui sua própria estrutura (e que, portanto, não é caótico), que se desenvolve (e, portanto, não é imutável nem dado uma vez por todas), que se vai criando (e que, portanto, não é um todo perfeito e acabado no seu conjunto e não é mutável apenas em suas partes isoladas, na maneira de ordena-las), de semelhante concepção da realidade decorrem certas conclusões metodológicas que se convertem em orientação heurística e princípio epistemológico para estudo, descrição, compreensão, ilustração e avaliação de certas seções tematizadas da realidade, quer se trate da física ou da ciência literária, da biologia ou da política econômica, de problemas teóricos da matemática ou de questões práticas relativas à organização da vida humana e da situação social (Kosik, 1969, p. 10).

E, por último, tendo em vista a concepção elaborada por Marx (2013, p. 335), em que o trabalho é a “perpétua condição natural da vida humana e, por conseguinte, independentemente de qualquer forma particular dessa vida, utilizaremos a categoria trabalho como norte de nossa pesquisa”. Marx (2013, p. 327) continua, sobre o trabalho, afirmando

também que o homem, por meio da relação com a natureza, “desenvolve as potências que nela jazem latentes e submete o jogo de suas forças a seu próprio domínio”.

Contudo, Marx (2013) comprova que, no capitalismo, a desapropriação de terras e outras riquezas da natureza fundamentais para o homem atender às suas necessidades de maneira independente e consciente têm obrigado os trabalhadores a venderem sua força de trabalho para sobreviverem. Esta forma de trabalho alienado foi denominada por Marx (2013, p. 613) de “trabalho estranhado”, na qual “a figura autonomizada e estranhada que o modo de produção capitalista em geral confere às condições de trabalho e ao produto do trabalho, em contraposição ao trabalhador, desenvolve-se com a maquinaria até converter-se numa antítese completa”.

Como visto anteriormente, o projeto burguês imprime aos fenômenos sociais um caráter de naturalidade, ou seja, seus interesses se expressam na naturalização das atuais relações de exploração do capitalismo que são transformadas em ideologias. Isto acontece, pois, de acordo com Marx e Engels (2007, p. 47), a base da produção material transforma-se na ideia dominante, uma vez que:

As ideias dominantes não são nada mais do que a expressão ideal das relações materiais dominantes, são as relações materiais dominantes apreendidas como ideias; portanto, são a expressão das relações que fazem de uma classe a classe dominante, são as ideias de sua dominação.

Novamente sobre o método, para se chegar ao objetivo proposto, Kosik (1969, p. 10) possibilita esclarecer que, conhecer a mensagem dos jogos de videogame em sua

[...] totalidade não significa todos os fatos. Assim como, os fatos apresentados acima estão longe de serem todos os investimentos nestas mercadorias para a educação escolar. Totalidade significa: realidade como um todo estruturado, dialético, no qual ou do qual um fato qualquer (classes de fatos, conjuntos de fatos) pode vir a ser racionalmente compreendido.

Kosik (1969, p. 11) aponta, também, que o “conceito da coisa é compreensão da coisa, e compreender a coisa significa conhecer-lhe a estrutura. A característica precípua do conhecimento consiste na decomposição do todo”. Neste sentido, acredita-se que a decomposição do videogame como um todo também contribui para compreender melhor a produção material e ideológica das tecnologias digitais, assim como seus investimentos na educação. Como mencionado, o rumo destas tecnologias não se encontra na mão daqueles que trabalham em sua produção, sendo até mesmo possível que os resultados vão contra o esperado por estas pessoas, com potencial de até mesmo de destruir toda a sociedade.

Destarte, Kosik (1969, p. 10) orienta que, “a dialética trata da ‘coisa em si’. Mas a ‘coisa em si’ não se manifesta imediatamente ao homem. Para chegar à sua compreensão, é necessário fazer não só um certo esforço, mas também um *détour*”. O autor acrescenta que o “Princípio metodológico da investigação dialética da realidade social é o ponto de vista da totalidade concreta, que antes de tudo significa que cada fenômeno pode ser compreendido como momento do todo” (Kosik, 1969, p. 11).

Para realizar este desvio sinalizado por Kosik (1969), foram investigadas as relações do objeto de pesquisa por alguns dos seus principais determinantes sociais, e, como já foi apontado, seguindo o caminho de Marx, foram encontramos, na base de produção material, meios de compreender os valores defendidos nos jogos de videogame.

Em Marx (1987, p. 30), tem-se que “o modo de produção da vida material condiciona o processo de vida social, política e intelectual. Não é a consciência dos homens que determina o seu ser; ao contrário, é o seu ser social que determina sua consciência”. Portanto, como salienta Marx (1987, p. 31):

Na produção social da própria existência, os homens entram em relações determinadas, necessárias, independentes de sua vontade; essas relações de produção correspondem a um grau determinado de desenvolvimento de suas forças produtivas materiais. A totalidade dessas relações de produção constitui a estrutura econômica da sociedade, a base real sobre a qual se eleva uma superestrutura jurídica e política e à qual correspondem formas sociais determinadas de consciência.

Assim, partindo da imediata representação do todo, o próximo capítulo traz que as consequências da exploração do trabalho no capitalismo, como a falta de tempo para atividades culturais, levaram o pesquisador à mercadoria videogame. Pretende-se demonstrar como a mercadoria videogame está comprometida com os interesses do capitalismo, enquanto é ofertada como solução para problemas causados pelo próprio capitalismo.

3 O VIDEOGAME EM SUA FORMA FENOMÊNICA

Kosik (1969) aponta como as relações que fazem parte da vida cotidiana podem se tornar ocultas sob o olhar da imediaticidade, e que para conhecermos nosso objeto na totalidade, não devemos descartar a caótica representação utilitária capitada pelos sentidos, de fato, começa-se por ela. Para o autor “a destruição da pseudoconcreticidade – que o pensamento dialético tem de efetuar – não nega a existência ou a objetividade daqueles fenômenos, mas destrói a sua pretensa independência, demonstrando o seu caráter mediato, contra a sua pretensa independência, prova do seu caráter derivado”. Kosik (1969, p. 45) acrescenta que:

Os homens usam o dinheiro e com ele fazem as transações mais complicadas, sem ao menos saber, nem ser obrigados a saber, o que é o dinheiro. Por isso, a práxis utilitária imediata e o senso comum a ela correspondente colocam o homem em condições de orientar-se no mundo, de familiarizar-se com as coisas e manejá-las, mas não proporcionam a compreensão das coisas e da realidade.

Quanto à forma fenomênica do videogame, esta também não é fixa. Sua apresentação depende de circunstâncias que mudam a partir de singularidades, como as de ordem da experiência sócio-histórica do pesquisador. Por esta razão, apresentar-se-á como condicionantes econômicos colaboram em permitir, para cada vez mais pessoas pelo mundo, o uso dos jogos de videogame como: brinquedo, ferramenta para educação, substituto para atividades esportivas, entre outros. Neste capítulo será abordado sobre o consumo dos videogames e a sua forma fenomênica, criada pelos seus produtores.

Destarte, estima-se que existam 3.24 bilhões (Jovanovic, 2023) de jogadores de videogame através do mundo, onde, somente nos EUA, 75% da população é praticante desta atividade. Assim como nos EUA, o número de jogadores de videogame encontra-se crescendo no Brasil como apontado anteriormente, agora com 72% da população⁶ jogando por intermédio de dispositivos eletrônicos, em 2023.

Ademais, valendo-se do relato da experiência do pesquisador com o seu objeto de estudo, espera-se aproximar da realidade social da qual emerge a forma fenomênica do videogame. Almeja-se, por meio disto, captar o movimento dialético escondido na imediata representação do todo.

⁶ Saiba tudo sobre comportamento, consumo e tendências dos gamers na América Latina, por meio dos *insights* exclusivos da edição especial de 10 anos, que apresenta uma série de dados e análises sobre o perfil dos consumidores de jogos digitais. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>.

Também, neste capítulo, serão apresentadas mensagens de jogos de videogames populares que possuem em seus temas o trabalho. Mais especificamente, serão abordados jogos que simulam o trabalho, com o intuito de compreender os valores que residem no ideário dos donos dos meios de produção destes.

E, em seguida, como o Estado Americano produz seu jogo de videogame para influenciar de maneira positiva a percepção sobre o trabalho de soldado, com a intenção de aumentar o número de pessoas que alistam.

Finalmente, será abordada a tendência da “Gamificação”, a qual pretende expandir ainda mais a indústria do videogame para o maior número de áreas, como o trabalho e a educação.

3.1 O consumo do videogame

Os jogos eletrônicos, ou videogames, termo comum que se considera mais apropriado para o uso neste texto, é uma mercadoria cada vez mais consumida nas sociedades capitalistas. Na indústria do videogame, os investimentos de capital se dividem principalmente em duas partes: produção de dispositivos físicos, ou *hardware*, dedicados em executarem os jogos, uma vez que muitos requerem mais recursos do que os equipamentos como computadores, celulares, tablets, entre outros que também são capazes de executá-los; e a produção dos jogos em si, ou *softwares*, como também são conhecidos.

Neste sentido, inspirado em uma experiência familiar, o livro infantil *A Menina de Cabeça Quadrada*, produzido pela autora brasileira Emilia Nuñez, já procurava, em 2016, problematizar o crescente consumo de tecnologias digitais por crianças. A obra conta a história da menina Cecília que, apesar dos conselhos de sua avó, acorda com a cabeça quadrada após passar muito tempo utilizando o tablet que ganhou dos seus pais (Nuñez, 2016).

É importante ressaltar que o estranhamento trabalhado pela autora no livro ocorreu antes da pandemia de Covid-19⁷. Naquele momento, o uso destes dispositivos já se encontrava em grande ascensão, tendo como principal razão o redirecionamento do capital por parte dos detentores dos meios de produção para a comercialização das tecnologias digitais.

Os investimentos em mercadorias digitais em nível mundial, como os feitos pela indústria do videogame, importante expoente destas tecnologias, já era “[...] maior que o

⁷ A Covid-19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global (Brasil, 2021).

cinema e a música combinados”, movimentando “US \$152,1 bilhões em 2019, 9,6% a mais do que no ano anterior” (Faleiro, 2020, p. 14). No Brasil, dados do 2º censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (Sedetur), mostram que, “desde 2014, a movimentação financeira em torno da indústria de videogames brasileira também superava a da música e do cinema” (Sakuda; Fortim, 2018, p. 281). Ademais, o relatório fazia previsões de crescimento significativo para os próximos anos:

Entre os segmentos do mercado de entretenimento e mídia, o de Jogos Digitais é aquele que registra previsão de maior crescimento, para os próximos cinco anos. Além disso, já é maior que alguns setores tradicionais (como rádio e música, por exemplo), e está previsto ser maior de alguns outros setores até 2021 como livros, revistas e cinema [...] (Sakuda; Fortim, 2018, p. 281).

Todavia, a Pandemia de Covid-19 intensificou ainda mais a comercialização das tecnologias digitais, superando as previsões das pesquisas mencionadas. Este fato também tem como contribuição medidas para o combate de novas infecções pelo vírus Covid-19, que visavam ao isolamento social. Com isto, muitas atividades presenciais foram substituídas por virtuais, destaque para o trabalho e a educação remotos, criando a necessidade ideal para o comércio das tecnologias digitais. O acesso à internet, importante indicador do consumo de mercadorias digitais, de modo geral, teve aumento significativo de 13%, no Brasil (Nitahara, 2021).

Destarte, os jogos de videogame já são parte do cotidiano de quase todos os jovens. Pesquisa realizada pela Newzoo (Games [...], 2023, p. 15) em 2023, a partir de 74.295 pessoas de 36 países pesquisados, constatou que 90% da geração Z, (quem nasce depois de 1990) e 94% da geração alpha (nascidos depois de 2010), se relaciona de alguma forma com jogos de videogame e, entre eles, para 78,9%, o videogame é o principal meio de entretenimento. A pesquisa ainda finaliza afirmando que 72% dos brasileiros pesquisados jogam (Games [...], 2023, p. 12).

E, desta grande quantidade de jogadores, pesquisas como a de Brandão (2022 *apud* Bassete, 2022) apontam também que quase 30% dos adolescentes brasileiros já fazem uso problemático desta mercadoria:

Pesquisa realizada pelo Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IP/USP) aponta que quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de jogos eletrônicos e se encaixam nos critérios do Transtorno de Jogo pela Internet (TJI) – um distúrbio que acarreta prejuízos emocionais e sociais. Os resultados acendem um alerta para o prejuízo do uso excessivo de eletrônicos, especialmente por crianças e adolescentes (Bassete, 2022).

Ao avaliar os resultados do estudo, a psicopedagoga da área materno-infantil do serviço de Psicologia do Hospital Israelita Albert Einstein, Laura Delciello de Souza (*apud* Bassete, 2022), afirma que “esses resultados são preocupantes e podem afetar o desenvolvimento do adolescente, que não vai saber lidar com as frustrações”. Segundo a psicopedagoga:

A partir do momento em que este jovem deixa de viver a vida real para emergir no mundo paralelo dos jogos, ele deixa de lidar com as possibilidades e com as frustrações. Ele passa a fugir dos problemas em vez de enfrentá-los. Isso pode funcionar a curto prazo, mas, neste contexto, o jovem passa a vivenciar uma fantasia, criando uma falsa sensação de controle e de segurança (Souza *apud* Bassete, 2022).

Preocupações da mesma ordem colocadas pela doutora foram recebidas de forma praticamente inversa na China. A notícia: “Na China, crianças são proibidas de jogar videogame durante a semana” (Na China [...], 2022) é um exemplo da série de proibições impostas aos jogadores que vem se tornando cada vez mais rigorosas. De maneira mais específica, a reportagem afirma que:

A mudança representa um grande aperto nos limites anteriores estabelecidos pela agência em 2019, que restringia o jogo a 90 minutos durante a semana e três horas nos fins de semana para crianças. As autoridades disseram que as restrições foram postas em prática para ajudar a evitar que os jovens se tornem viciados em videogames (Na China [...], 2022).

Entre as justificativas para as proibições, ela também informa que:

“Muitos pais disseram que o vício dos adolescentes em jogos online afetou seriamente seus estudos e saúde física e mental, levando a uma série de problemas sociais, fazendo muitos pais sofrerem”, disse o representante não identificado, de acordo com um relatório da Xinhua (Na China [...], 2022).

Isto não acontece sem que os produtores dessas mercadorias se manifestassem: “Os investidores reagiram rapidamente. NetEase (NTES) caiu 3,4% durante o horário normal de negociação em Nova York na segunda-feira. A Tencent (TCEHY) sofreu praticamente a mesma queda em Hong Kong na terça-feira, antes de voltar a subir 1,6%” (Na China [...], 2022). Nas palavras de um dos investidores, “[...] acreditamos que isso ainda representará outro revés para a indústria e, potencialmente, enviará outra onda de sentimento negativo ao mercado e reduzirá as expectativas gerais dos investidores para o crescimento futuro da indústria de jogos” (Na China [...], 2022).

Assim sendo, fica mais evidente, também, que o Estado pode se posicionar a favor dos produtores, até mesmo comprando e produzindo estas tecnologias, ou contra, proibindo-as quando necessário. Muito distante do controle exemplificado que ocorre na China, o conteúdo de obras no solo brasileiro, como os jogos de videogame, também possui controle do Estado.

As classificações obrigatórias são advertências sobre o conteúdo de uma obra, sendo muito semelhantes entre a maioria dos países que a praticam. No Brasil, estas informações são utilizadas para classificar brinquedos, livros, filmes, programas de televisão e jogos de videogame pelo Ministério da Justiça sob o nome de *ClassInd*. Sua aplicação é direcionada para a utilização de mercadorias que podem causar danos físicos, assim como a exposição de violência ou sexo nos temas das obras intelectuais.

A *ClassInd* é somente baseada na idade dos consumidores, indo até 18 anos, e não adverte sobre outros temas além dos supramencionados. No material informativo fornecido pelo Ministério da Justiça não são citadas as bases teóricas da *ClassInd*. Visualizando o modo como a classificação é realizada, também se faz importante mencionar a existência de um senso comum que propaga ideias e conceitos científicos ultrapassados, defendendo que a mente humana amadurece, assim como qualquer parte do corpo, com pouco ou nenhuma influência da cultura assimilada. Tratar-se-á, logo adiante, sobre as possíveis fontes científicas para esta percepção do desenvolvimento humano.

É importante mencionar que a ineficiência de controles como a *ClassInd* também se expressa na quantidade de consumidores insatisfeitos que apelam para o fenômeno mundial conhecido como a “cultura do cancelamento”, a qual tem exercido controle sobre as mercadorias quando o Estado não o faz. Sua origem, ou ascensão, se deu com a popularização da internet e os meios mais eficientes de divulgação de opinião pública, com destaque para as redes sociais.

Outro fato importante sobre a “cultura do cancelamento” é que também tem sido um meio de avanços científicos, como os de ordem das ciências humanas, finalmente serem utilizados para se conhecer possíveis perigos na utilização de obras julgadas como inofensivas por classificações como a *ClassInd*. Permitindo que alguns consumidores possam entender e combater valores particulares em obras e comportamentos comerciais; ainda que também tenha causado consternação (Amaro, 2022). Este movimento vai de simples críticas divulgadas na internet ao boicote de obras ou artistas que reproduzem injustiças sociais. Para exemplificar o atual funcionamento desses controles, pode-se citar o cancelamento da clássica obra, apontada entre as mais premiadas e assistidas do mundo, *E o Vento Levou*. Esta possui

classificação “L - Livre para todos os públicos” pela *ClassInd*, mas foi acusada de naturalizar⁸ o racismo (E o Vento [...], 2020). Como resultado, os donos de seus direitos cancelaram sua exibição em cinemas e televisão, causando prejuízos a curto prazo, mas evitando problemas maiores.

Este é outro exemplo em que o Estado deve se posicionar entre os produtores e consumidores destas obras, uma classificação que permite valores como o racismo em suas obras, como a anteriormente citada, pode evitar maiores prejuízos para os seus produtores ao preço de naturalizar injustiças para seus consumidores.

Importante ressaltar que também existem exemplos brasileiros em que o Estado reage de forma efetiva contra os interesses de produtores que colocam em risco as pessoas. É o que fica evidente no relatório⁹ desenvolvido pela Secretaria da Saúde sobre as medidas de ordem sanitária quanto aos males do cigarro¹⁰. Neste caso, percebe-se a luta contra o poder dos produtores de tabaco que tentam a todo custo impedir medidas que alertem as pessoas sobre esses males.

Tomando este fato como exemplo, o cigarro foi uma mercadoria vendida inicialmente para todas as idades, com forte propaganda em vários meios como TV e cinema, sem nenhuma advertência, matando muitas pessoas até que, finalmente, a ciência provou seus males. Deste então, passou a ser advertido, proibido para crianças, entre outras medidas, e hoje existem cada vez menos usuários, tendo sua percepção pela opinião popular alterada da inicialmente criada-influenciada pelos seus produtores. Isto pode ser repetir com o uso das tecnologias digitais, mas que antes de tudo depende da conscientização de seu uso.

E, de maneira análoga a este fato, ao invés de serem utilizados recursos para investigar cientificamente os possíveis males das tecnologias digitais, estes estão sendo utilizados por governantes para levar essas mercadorias para dentro da sala de aula.

Como resultado, a ciência enfrenta os interesses particulares de produtores e políticos para que seus avanços alcancem os consumidores. E, assim, a exemplo da *ClassInd* e a obra *E o Vento Levou*, as advertências podem não acontecer, ou seja, a ausência de advertências em

⁸ Todavia, a “existência real” e as formas fenomênicas da realidade [...] são diferentes e muitas vezes absolutamente contraditórias com a lei do fenômeno, com a estrutura da coisa e, portanto, com o seu núcleo interno essencial e o seu conceito correspondente. [...] a práxis utilitária imediata e o senso comum a ela correspondente colocam o homem em condições de orientar-se no mundo, de familiarizar-se com as coisas e manejá-las, mas não proporcionam a compreensão das coisas e da realidade (Kosik, 1969, p. 10).

⁹ “Até os dias atuais, a indústria do tabaco faz uso dessa estratégia e financia estudos médicos que buscam gerar dúvidas na população e frear os avanços para prevenção e controle do tabagismo” (Inca; Fiocruz, 2012, p. 26).

¹⁰ “Nas últimas décadas, uma série de leis para o controle do tabaco foi aprovada no Brasil. Esses avanços legais criaram regras para o consumo de cigarros, com o objetivo de prevenir o tabagismo e as doenças causadas pelo produto, assim como evitar a morte prematura” (Inca; Fiocruz, 2012, p. 53).

uma mercadoria não significa que esta é segura, como somos levados a pensar. Nessa perspectiva, a cultura do cancelamento também leva a perceber que há uma necessidade não atendida, que motiva os consumidores dessas mercadorias a fazerem “ciência com as próprias mãos”¹¹, para se defenderem destes produtos, tornando ainda mais claro como estamos vulneráveis aos possíveis males causados pelas tecnologias digitais.

3.2 O consumo do videogame na educação brasileira

Se antes uma criança poderia evitar os jogos de videogame por vontade da família, por exemplo, é possível que, no futuro, ela tenha que jogar na educação escolar como parte do currículo. É o que os investimentos feitos nos jogos de videogame no leva a inferir, assim como acontece com outras mercadorias digitais, estes estão expandindo para áreas como a do trabalho e a educação, deixando, assim, de serem dedicados para o entretenimento, como foram vendidos inicialmente.

Este fenômeno recebe o nome de “Gamificação”, a qual também será abordada mais adiante neste texto. Por enquanto, é importante ter em mente que este processo se refere aos esforços em transformar importantes atividades em jogos de videogame. Entre as ideias da gamificação está a de que o videogame também tem a função de ensinar, tecnologia na qual o Estado brasileiro também fez investimentos, o *GraphoGame* que conheceremos a seguir é exemplo disso.

Enquanto, como apontado acima, se torna cada vez mais evidente que existem perigos na utilização do videogame, mesmo quando já atingem uma grande porcentagem de toda uma geração de jovens. Os políticos brasileiros estão colaborando em intensificar o consumo dos jogos de videogames. Mesmo, com a existência de críticas contra a afirmação de que estes jogos de videogame educam, contribuindo para mostrar que o Estado está investindo recursos em tecnologias que podem ser pouco efetivas em seu uso para a educação, ou mesmo, possuir efeito nenhum, sobrando assim, interesses particulares.

Podemos afirmar que esta intensificação do consumo de tecnologias digitais, trouxe mudanças significativas para a educação no Brasil. De modo que, para a educação remota acontecer de maneira plena na rede pública durante a pandemia de Covid-19, também foram intensificadas as aquisições de dispositivos digitais para educadores e educandos pelos órgãos responsáveis, vindo a contribuir ainda mais para a ascensão do consumo dessas mercadorias

¹¹ Trocadilho com o termo popular “fazer justiça com as próprias mãos”.

por crianças e jovens. Como exemplo, pode-se citar a compra de 505 mil tablets pela prefeitura de São Paulo, um investimento de 600 milhões (São Paulo, 2021). Ao entregar parte destes dispositivos, o prefeito defendeu o investimento “A pandemia nos mostrou muitos universos que precisamos atuar, como essa parte da informática, para possibilitar o ensino a distância e melhorar a educação com o uso de tecnologia, estimulando as crianças a se acostumarem também com este universo [...]” (São Paulo, 2021). Ainda sobre o evento, o secretário Padula acrescentou: “Eu tenho aqui um dado de que onde antes tinham cinco alunos participando agora, com o tablet, são trinta alunos na aula online [...]”. Padula então conclui: “Aluno não é como robô, não aprendem todos com a mesma velocidade. Usar o recurso da tecnologia vem ao encontro da aprendizagem do aluno, não apenas na pandemia [...]” (São Paulo, 2021).

Fica claro, na fala destes governantes, que os investimentos na informatização dos alunos não foram somente em resposta à pandemia, mas sim uma oportunidade de acelerar um projeto maior já em andamento. Esta afirmação ganha força quando se verifica que, mesmo com o fim das medidas em combate ao vírus, investimentos importantes nestas mercadorias continuam acontecendo.

Na matéria vinculada pelo site da prefeitura de Santos-SP (Santos, 2023), a manchete diz: “[...] os quase 24 mil alunos da educação básica obrigatória da rede de ensino de Santos terão acesso, neste ano letivo, a tablets e telas interativas (lousas digitais) em suas atividades pedagógicas”. Sobre o investimento, o prefeito Rogério Santos afirmou: “Há grande importância na implementação de novos recursos tecnológicos na sala de aula, auxiliando no desempenho da criança e tornando atrativo o aprendizado [...]” (Santos, 2023).

Outro exemplo é a entrega de tablets para alunos da Educação Municipal de Indaiatuba pelo prefeito Nilson Gaspar (Indaiatuba, 2022). Nilson declarou, na cerimônia, que:

A educação passou por um momento muito difícil na pandemia. Esse período que tivemos que ter aula remota, toda equipe da educação, junto com nosso secretário Heleno [...], foram criando mecanismos para nós podermos recuperar e avançar com o aprendizado dos nossos alunos (Indaiatuba, 2022).

O prefeito ainda afirma que:

Hoje é um dia muito importante para a Educação Municipal de Indaiatuba. A entrega destes tablets representa o grande investimento feito em inovação e tecnologia em prol da educação municipal. Essa ferramenta vem para colaborar com o processo de ensino e aprendizagem das nossas crianças. Digo isso, porque dentro deste contexto existe um corpo docente, uma estrutura dentro do departamento de

tecnologia pensando em conteúdo para que nossos alunos aprendam cada vez mais e supra a demanda que existe por conta de dois anos que a pandemia atrapalhou a educação (Indaiatuba, 2022).

Aqui vale destacar que, diferente das outras entregas de equipamento anteriormente mencionadas, no site da prefeitura de Indaiatuba, além das declarações do prefeito consta também a advertência que o “Aparelho com internet será bloqueado para uso exclusivo de conteúdo pedagógico” (Indaiatuba, 2022). O que, sem dúvida, vai contra a ideia de que estes dispositivos estão tendo algum efeito para a democratização do acesso às tecnologias digitais, uma vez que limita outras funções, como o acesso às redes sociais, por exemplo, as quais são amplamente usadas para diversos fins, sendo cada vez mais expressivas na sociabilização de jovens e adultos.

Ainda sobre a utilização destas mercadorias digitais, tomando como exemplo a rede Estadual de SP, pode-se considerar que estes equipamentos passarão a ser exigência para formação escolar. Isto é o que indica o “Programa Sala do Futuro”, o qual “reúne medidas tecnológicas que têm por objetivo melhorar dois indicadores educacionais: a frequência e a performance dos estudantes [...]” (São Paulo, 2023). Para tanto é informado que:

Pela primeira vez, professores da rede estadual de SP terão à disposição um material 100% digital para aplicação de aulas nas 5,3 mil escolas. O novo Material Digital da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo (Seduc-SP) já conta com 1,4 mil aulas da formação geral básica para serem usadas no 2º bimestre (São Paulo, 2023).

Entre as medidas referentes à sala do futuro, também foram rejeitados os livros físicos do MEC, decisão tomada pelo atual secretário da Educação, Renato Feder, que está sobre investigação do Ministério Público (Patriarca; Rodrigues; Moreno, 2023). A matéria publicada pelo site G1 informa mais detalhes:

A partir de 2024, os estudantes dos ensinos fundamental e médio da rede estadual de São Paulo não irão mais receber material didático impresso do Programa Nacional de Livros Didáticos (PNLD), do Ministério da Educação, como ocorre todo ano. Segundo a Secretaria de Educação do Estado, será usado material próprio e 100% digital para essas etapas (Patriarca; Rodrigues; Moreno, 2023).

Contudo, dias depois, matérias como a publicada pelo site de notícias CNN anunciavam que “A 4ª Vara de Fazenda Pública do Tribunal de Justiça de São Paulo (TJ-SP) determinou, [...] a anulação do ato administrativo que retirou São Paulo do PNLD, após a solicitação do MP-SP” (Porto, 2023). Vale ressaltar que a medida não impede a oferta dos recursos digitais aos alunos:

Posteriormente, após a repercussão do caso e a apuração do Ministério Público de São Paulo (MP-SP), o governador Tarcísio de Freitas (Republicanos) disse que o estado iria disponibilizar o material didático digital do Currículo Paulista de forma impressa e on-line, ficando a critério do aluno escolher (Porto, 2003).

O secretário afirma que: “O Material Digital é a Secretaria da Educação ajudando o professor na sala de aula, uma sugestão para o uso. Ele também é editável, para que cada docente, se assim quiser, poder ajustá-lo à realidade de cada turma [...]” (São Paulo, 2023).

Ademais, as provas impressas também serão substituídas, os alunos agora passarão a utilizar os dispositivos digitais para realização da “[...] Prova Paulista, totalmente digital, por meio do aplicativo e versão web do Centro de Mídias de São Paulo, que acontecerá bimestralmente para os estudantes do 5º ao 9º ano do Ensino Fundamental e do Ensino Médio” (São Paulo, 2023).

E, ainda, a “sala do futuro” conta também com um novo sistema de acompanhamento de presença:

Para acompanhar a frequência, a Seduc apresentou o novo Diário de Classe, um aplicativo cujo propósito é reduzir a evasão escolar em até 25%. Mais intuitiva e fácil de usar, a ferramenta permite acesso à frequência do estudante de forma mais ágil e os dados serão interligados diretamente ao painel do “Aluno Presente”. É por esse sistema que professores, diretores, dirigentes e a própria Secretaria de Educação, cada um em seu nível de acesso, vão verificar a frequência escolar dos discentes (São Paulo, 2023).

A intenção de substituir materiais físicos por digitais, como apontado pelo governador de Tarcísio de Freitas, soma-se à tendência que será abordada adiante, sobre a gamificação. Em campanha para as eleições de 2022, o presidente em exercício, Jair Messias Bolsonaro, deixou claro para milhões que o assistiam em um debate político televisionado a sua aposta nos jogos de videogame como ferramenta para educação:

O nosso Ministro da Educação tem um aplicativo que foi aperfeiçoado e já está há um ano em vigor, chama-se GraphoGame. Ou seja, num telefone celular se baixa o programa e a garotada fica ali. Letra A, ela aperta o A e aparece o som de A. Vai para sílabas. C e A: Ca. No passado, no tempo do Lula, a garotada levava 3 anos para ser alfabetizada. Agora, em nosso governo, leva 6 meses (Basilio, 2022).

O *GraphoGame*, considerado por Bolsonaro como capaz de “alfabetizar em 6 meses”, apresenta mais informações sobre a sua construção e objetivo no próprio site do Ministério da Educação:

O lançamento do GraphoGame no Brasil é uma ação do Ministério da Educação, no âmbito da Política Nacional de Alfabetização e do programa Tempo de Aprender, com a colaboração de cientistas brasileiros, para apoiar os professores, em atividades de ensino remoto, e as famílias, no acompanhamento das crianças no processo de aquisição de habilidades de literacia (Brasil, 2023a).

Sobre os fundamentos científicos do *GraphoGame*, o site oferece poucas informações. Entre as mais relevantes, estão:

O aplicativo apresenta uma dinâmica de jogo baseada em evidências científicas, a fim de desenvolver, por exemplo, a ortografia e as habilidades de leitura. O GraphoGame é o resultado de décadas de pesquisas de cientistas da leitura da Finlândia e de outros países. Todo o seu conteúdo foi adaptado para o português do Brasil pelo Instituto do Cérebro, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (Brasil, 2023a).

Com base nas informações fornecidas pelo site, foi possível analisar as declarações do então presidente em exercício sobre a eficácia do jogo. Sobre elas, destaca-se o seguinte exemplo:

A professora da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Elaine Constant, coordenadora do Laboratório Integrado de Estudos de Alfabetização e Linguagem (LIA), critica o caráter ‘reducionista’ da declaração de Bolsonaro diante o processo de alfabetizar, que inclui estratégias de apropriação do alfabeto, mas também de letramento (Basilio, 2022).

Para pensar os investimentos citados, diante de tudo, é importante esclarecer que nas entregas de equipamentos – “sala do futuro”, ou sobre o *GraphoGame* – não são explícitos embasamento científico sobre a importância dos equipamentos na promoção do desenvolvimento psíquico para a formação do pensamento teórico.

Contudo, ao menos na entrega de equipamento para os alunos da rede pública de Santos, é mencionada a “Cultura Digital”. Na ocasião, a secretária municipal de Educação, Cristina Barletta, afirma que “[...] as iniciativas seguem as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que preconiza o uso da tecnologia digital como meio para potencializar o ensino-aprendizagem” (Santos, 2023). A esse respeito, a secretária completa que “A adoção de ferramentas de tecnologia incentiva a modernização dos processos educacionais e das práticas pedagógicas com o objetivo de fomentar nos alunos as habilidades necessárias para o século 21” (Santos, 2023).

Ao consultar o documento, encontra-se a seguinte orientação:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 35).

A orientação acima deixa claro que existe na BNCC a preocupação de que aluno aprenda a utilizar as tecnologias digitais de forma crítica, mas acredita-se que este seja um conhecimento específico, podendo ser ensinado em aulas de informática, em laboratórios apropriados para este fim. Isto se difere de substituir o material educacional, utilizado em todas as aulas, por mercadorias digitais.

Ademais, tendo o desenvolvimento psíquico para a formação do pensamento em mente, não foram encontrados na BNCC possíveis fundamentos científicos ou afirmação que tecnologias digitais possam colaborar neste sentido.

O é que possível afirmar, ao certo, é que aulas prontas virtuais não promovem o desenvolvimento docente, tirando a autonomia intelectual do professor. E, por parte do aluno, estas tecnologias trazem já predeterminadas as respostas e possibilidades de interação com o conhecimento, tornando a aprendizagem mecânica e limitada.

Ou seja, a urgente necessidade de aprender a utilizar as tecnologias digitais acontece pelo alto investimento de capital na substituição de mercadorias diversas por virtuais, da qual colabora o Estado, ao mesmo tempo, a justificativa para trocar todo material escolar é a necessidade de adaptação por estes alunos a esta realidade. Isto também está em acordo com pensamento comum de que substituir mercadorias em geral, por digitais, é algo, inevitável, pertencente ao futuro, contemplado pelo capitalismo, a forma mais evoluída de sociedade. Pensamento que o presente trabalho procura colaborar em superar.

Ainda sobre as substituições da “sala do futuro”, pode-se citar, por exemplo, a utilização da internet para a pesquisa.

É fato que a internet permite o acesso a uma quantidade cada vez maior de informações e também contribui para que grandes quantidades de textos não necessitem de impressão, entre outros benefícios. Contudo, é preciso atentar em relação ao fato destes benefícios serem aprimoramentos de atividades que já existiam, levando, na grande maioria das vezes, a perderem alguma qualidade ou funções quando virtuais.

Voltando ao exemplo da pesquisa, nem mesmo a maior biblioteca que possa existir será capaz de superar o conteúdo armazenado na internet, porém, além dos livros, aquele

espaço também é projetado exclusivamente para o estudo, contando com trabalhadores dedicados em auxiliar os pesquisadores.

Outro importante exemplo para as atividades substituídas pelas mercadorias digitais, são os livros físicos por digitais, ressaltando que, na “sala do futuro”, esta mudança acontecerá de forma integral. Algumas de suas vantagens mais conhecidas são: acesso a livrarias virtuais; possibilidade de guardar inúmero exemplares; evita o gasto de papel; permite ajuste de luminosidade, tamanho e tipo de fonte.

Entre as desvantagens estão: número reduzido de títulos em formato digital; necessidade de dispositivos (tablets, celulares, *E-readers*); exige planejamento no uso da bateria; não é possível emprestar livros como são feitos com os físicos; por causar cansaço e até prejuízo da visão.

Tomando a “sala do futuro” como exemplo novamente, acredita-se que este projeto não passou por um rigoroso exame dos potenciais problemas na utilização de livros eletrônicos por períodos extensos, garantindo que não existiriam danos para a visão ou mesmo cansaço, uma vez que este uso contínuo pode atrapalhar na concentração do aluno, devendo, portanto, reconsiderar esta proposta de substituição dos livros físicos.

Ainda sobre esses investimentos, sim, é possível que o senso comum sobre as tecnologias digitais tenha grande efeito na esfera política, mas também não se deve desconsiderar interesses particulares e até possíveis ações em conjunto com os produtores destas tecnologias. Voltando ao exemplo do estado de São Paulo, quanto à “sala do futuro”, é importante ter em mente que o secretário da educação, Renato Feder, está substituindo o material escolar, por mercadorias digitais e que a empresa que ele mesmo chefiava vende para o seu governo (Ribeiro; Leite, 2022).

Aliás, é necessário considerar que as experiências com estes dispositivos é algo recente, a maioria iniciada depois das medidas preventivas contra a pandemia de Covid-19, e já é possível encontrar denúncias de má utilização destes equipamentos. É o que apura a matéria divulgada pela união sindical Rede Brasil Atual (Prefeitura [...], 2021): “Prefeitura de São Paulo entrega tablets sem chip às escolas. Equipamentos deveriam ser distribuídos para auxiliar as crianças no ensino remoto. Muitos, porém, estão guardados, sem conexão com a internet”.

Ainda sobre a utilização destas tecnologias em sala de aula, como demonstrado acima, existe um considerável redirecionamento de capital para a produção das tecnologias digitais.

Como resultado, ainda que esta dissertação procure colaborar com a questão das tecnologias digitais de modo geral, e que a compra destes equipamentos e a substituição de

mercadorias como a dos livros, como exemplificado anteriormente, seja de grande importância, acredita-se que adotar os jogos de videogame como objeto permite a compreensão mais aprofundada de relações e efeitos para a educação destas tecnologias para o desenvolvimento humano na perspectiva de luta de classes, colaborando em superar suas formas fenomênicas presentes no ideário de muitos.

3.3 A experiência do autor com o videogame

A casa de um quarto onde vivi do nascimento aos 12 anos de idade encontrava-se em um bairro pobre da periferia de São Paulo, sem acesso à educação infantil pública, bem como poucas opções de lazer, como parques, cinema e outras atividades culturais. Havia poucas crianças entre as casas vizinhas que dividiam aquelas ruas de terra. Ademais, não tínhamos quintal em casa e a sala onde eu dormia era o único lugar onde eu podia brincar. Meus pais trabalhavam em linhas de produção que, entre vários produtos, também produzia videogames. Mesmo com o trabalho dos dois, meus pais ainda se viam obrigados a vender suas férias e folgas para conseguir terminar o mês sem dívidas.

Como resultado, apesar do interesse em praticar atividades em família, o pouco tempo que sobrava para os meus pais tornavam atividades como frequentar parques, por exemplo, impossíveis. Talvez não por coincidência, meus pais vieram a conhecer o videogame por meio do contato com uma campanha publicitária divulgada em vários meios de comunicação, provavelmente direcionadas para famílias do nosso perfil. Este “brinquedo”, como era de costume ser chamado pelos meus pais, prometia ser uma opção de diversão para o seu filho único. Logo, este veio a ser minha opção principal de entretenimento e, por diversas vezes, a única e principal janela para conhecer o mundo que estava distante dos meus sentidos.

Ganhei o meu primeiro videogame aos 5 anos de idade, em nenhum de meus jogos havia instruções, orientação de qualquer pessoa, e todo o seu conteúdo era falado e escrito em inglês. Alguns jogos eram intuitivos o suficiente para entender seu objetivo, mas, na grande maioria deles, a tentativa e acerto era o único método possível, e mesmo quando cansativo ou frustrante, ainda era de longe a opção mais divertida dentro daqueles 10 metros quadrados.

Durante a minha formação, os jogos de videogames também foram muito presentes. Comecei a educação escolar aos 7 anos e, do primeiro ano escolar até o último, os jogos eram o assunto comum entre meus amigos de escola, recebendo, na maioria das vezes, até mesmo mais atenção do que os estudos e outras atividades. Como exemplo, com 12 anos de idade, me lembro claramente que jogávamos jogos de futebol no videogame, mas dificilmente na única

e muito disputada quadra que tínhamos acesso na escola. Quando não jogávamos na casa de alguém, jogávamos em “Fliperamas”, lugares repletos de máquinas de videogames, ou em bares convencionais que também possuíam alguma dessas máquinas.

Na fase adulta, a afinidade pelo videogame influenciou a escolha pelo curso universitário de Ciências da Computação. Neste, mesmo sem nunca ter operado um computador, consegui uma bolsa ofertada pela instituição depois de passar pelo processo seletivo. Possivelmente, a habilidade desenvolvida em tentar praticar jogos totalmente descontextualizados tornou a informática mais simples. Durante o curso, os jogos de videogames se tornaram ainda mais naturais, pois eu estava inserido nesta cultura com amigos da faculdade e participando de comunidades virtuais, eventos, assistindo aos mais diversos filmes e vídeos sobre o tema e, sobretudo, admirando os jogos que se tornavam cada vez melhores em simular a realidade. Também, durante este período, comecei a produzir meus próprios jogos.

No quarto ano do curso, depois de um corte geral de bolsas, abri um pequeno negócio informal, no qual fornecia aulas de informática e computadores personalizados com temas para crianças para escolas de Educação Infantil. Além dos computadores ofertados, desenvolvia jogos personalizados com o conteúdo que os estudantes do Jardim até a quarta série estavam aprendendo. Estas aulas duraram quatro anos e nelas adquiri experiência como programador de jogos, primeiramente no curso de Ciências da Computação, onde aprendi a criá-los, e, em seguida, como meio de sustento pela profissão de professor de Informática. Atualmente, em objeto de estudo, estou partindo da graduação em Ciências Sociais para o Mestrado em Educação.

Ademais, foi como professor de Informática, utilizando a programação aprendida na faculdade, que passei a produzir os meus próprios jogos a serem utilizados em aula. Esta produção de jogos também me levou a questionar sobre a importância daquela atividade e a grande diferença econômica entre os alunos. Tais diferenças tornavam evidente a familiaridade deles com a tecnologia e o pensamento abstrato. As conversas informais e pesquisas na internet não eram esclarecedoras, mas, de certa maneira, assim como o curso de Ciências da Computação me possibilitou conhecer o mundo da informática, deveria existir um curso para ajudar com estas questões também.

Importante ressaltar que, durante a minha formação, não tive acesso a aulas de informática, sociologia, filosofia ou qualquer matéria que abordasse a educação como tema. Cabe notar que tal empobrecimento do currículo foi fruto de políticas públicas do governo daquela época:

Após quase 40 anos, as disciplinas de filosofia e sociologia foram novamente incorporadas ao currículo do ensino médio, em junho de 2008, com a entrada em vigor da Lei nº 11.684. A medida tornou obrigatório o ensino das duas disciplinas nas três séries do ensino médio. Elas haviam sido banidas do currículo em 1971 e substituídas por educação moral e cívica (Brasil, 2022).

Assim, em 1996, quando cursei o segundo grau, ainda não tínhamos Filosofia ou Sociologia, e ao menos em minha trajetória acadêmica, nem mesmo a matéria Moral e Cívica, mencionada no excerto acima.

Contudo, aos 33 anos, deixei as atividades de informática para cursar licenciatura em Ciências Sociais, com ajuda fundamental da bolsa CAPES. E, durante o segundo ano, no contexto da disciplina de Didática, vivenciei o que Marx e Engels (2007) denominam “prática transformadora”, cujo conhecimento transmitido pela professora não se limitava a um currículo preestabelecido institucionalmente, objetivando mudar as circunstâncias que estruturam a educação.

A doutrina materialista sobre a modificação das circunstâncias e da educação esquece que as circunstâncias são modificadas pelos homens e que o próprio educador tem de ser educado. Ela tem, por isso, de dividir a sociedade em duas partes – a primeira das quais está colocada acima da sociedade. A coincidência entre a altera[ção] das circunstâncias e a atividade ou automodificação humanas só pode ser apreendida e racionalmente entendida como prática revolucionária (Marx; Engels, 2007, p. 533).

Como resultado, os contatos iniciais com os conceitos científicos foram decisivos para que, como foi relatado, o pesquisador pudesse começar a perceber o videogame além de suas formas fenomênicas. A formação universitária também evidencia que se estes conceitos fossem inicialmente apresentados no ensino médio, como deveria ter acontecido, a experiência como professor e programador para crianças seria outra. Finalmente, não ter frequentado a Educação Infantil, como será apontado no terceiro capítulo, foi determinante para transformar a atividade de jogar videogame em uma importante ferramenta de aquisição cultural para o pesquisador. E, por último, é importante ressaltar também a importância da bolsa CAPES, que além de ser decisiva para a graduação em Ciências Sociais, agora contribui também no mestrado e, conseqüentemente, para que este trabalho pudesse ser realizado.

Ademais, Kosik (1969, p. 17) esclarece que “Captar o fenômeno de determinada coisa significa indagar e descrever como a coisa em si se manifesta naquele fenômeno, e como ao mesmo tempo nele se esconde”.

Destarte, a seguir, propõe-se entender melhor como as propagandas de videogames são decisivas para que as pessoas os vejam como uma opção para satisfazer suas necessidades causadas pela falta de tempo, solução criada pelo capitalismo para resolver um problema causado pelo próprio capitalismo.

3.4 Ideologias na distribuição do videogame

É preciso ter em mente, ao pensar sobre a compra do videogame, que a maneira como esta mercadoria é ofertada em propagandas comerciais, aparentemente, faz parte de uma relação comercial comum. Muitas vezes, a razão parece estar na tecnologia que avança para o futuro, porém, decompondo esta relação, tem-se que as ideias difundidas nas propagandas (e nos jogos de videogame, como será abordado adiante) pelos donos de sua produção, escondem interesses particulares que só podem ser compreendidos em seu movimento com a totalidade. Chasin (1988, p. 8-9), ao propor uma leitura do trabalho de Marx, ajuda a compreender como as relações citadas podem generalizar uma verdade falsa:

Quando um operário encosta a barriga no balcão do Departamento de Pessoal de uma fábrica qualquer para pedir emprego, ele está disposto a quê? A vender a sua força de trabalho. E o sujeito que o atende no balcão, que representa o capital, está disposto a comprar a força de trabalho. Tendo o balcão por peça de referência. Tendo indivíduos de cada lado que estabelecem um diálogo muito preciso, um querendo vender uma coisa, o outro querendo comprar uma coisa. Qual é o suposto disso? Está suposta uma igualdade. Entre o que compra e o que vende. Um é livre para vender, o outro é livre para comprar. Tudo aparece ali como se fosse uma transação entre iguais. E o é a nível fenomênico. Mas, e a nível essencial, ontológico? Aquela igualdade esconde uma desigualdade de raiz e de essência. Esconde que o sujeito só vai lá vender porque é a única maneira de sobreviver. Portanto, a pseudoliberalidade, a aparência fenomênica, tem uma subordinação de raiz, que ele não pode vencer a não ser pela morte. Ele está coagido a vender, mas a aparência é de livre venda. Ora, o fenômeno aparece objetivamente como mistificação. Não é a mistificação da palavra ou da consciência, é da própria realidade. A realidade é mistificada. É uma realidade que em linguagem hegeliana e mesmo marxista se pode dizer falsa. O empírico é falso. Olha como isso acaba com o positivismo de uma vez. Se o dado empírico é o ponto de partida e de chegada, se a partir do dado empírico eu faço ilações em termos de leis abstratas e genéricas, se toda a ciência é a constituição de universais abstratos a partir do fenômeno, num fenomênico falso o que eu tenho? Que a lei abstrata é a generalização da verdade falsa. E o positivismo comete esse engano sempre.

Neste sentido, o videogame supracitado, pioneiro em solo brasileiro, tem o nome de Atari 2600 (Atari, 2022), e é considerado o primeiro a fazer sucesso fora do Japão, país de criação. Este aparelho foi lançado em 1978 nos Estados Unidos e em 1983 no Brasil, pela mesma empresa. A empresa deixou de fabricar videogames como estes e, com o tempo, outros dispositivos mais avançados, de empresas diversas, foram tomando seu lugar.

A principal ideia explorada nas campanhas publicitárias do Atari foi a de apresentar o videogame como substituto de diversas atividades culturais. Esta estratégia tem sido intensificada durante a história dos videogames com o desenvolvimento tecnológico, e utilizada por outras empresas até os dias atuais (Nintendo, 2022). Entre essas atividades estão os esportes, com as relações sociais que promovem, algo que o videogame, ainda com toda sua tecnologia, não pode simular perfeitamente, mas pode rivalizar, ou mesmo substituir, sobretudo quando é a única opção de diversão.

Propagandas do lançamento no Brasil já afirmavam que praticar esportes pelo videogame é melhor do que na realidade. Ainda, em 1983, foram utilizados os esportistas mais consagrados em seus esportes, Kareem Abdul-Jabbar (representando os jogos de basquete), Mario Andretti (os jogos de corrida) e Pelé (jogos de futebol) para demonstrar a soberania dos videogames sobre os esportes que simulavam. Em comercial para a empresa Atari (Figura 1), em 1978, Pelé já afirmava para uma criança que deixou o futebol para jogar videogame e, como resposta, a criança do seu lado fala que ele precisa treinar mais e mais o videogame. No comercial não existe nenhuma indicação de que a afirmação de Pelé era uma brincadeira, mesmo sendo destinado para crianças.

Figura 1 - Comercial do videogame Atari, com Pelé, em 1978



Fonte: Napol (2016).

Não é somente as atividades esportivas que são degeneradas pelas campanhas com o objetivo de vender o videogame. Campanhas da mesma empresa também divulgavam como seu produto proporcionava atividades em família e amigos. Na imagem expressa na Figura 2, afirma-se que o videogame é inimigo da solidão, mas, culturalmente, os Gamers praticam a atividade de jogar sozinhos ou *online*, com pessoas distantes que, na maioria das vezes, nunca

chegam. Assim, do mesmo modo, quando comparado ao esporte como atividade, são perdidas muitas oportunidades de sociabilização, indo ao contrário da proposta da propaganda.

Figura 2 - Comercial Atari, o inimigo nº 1 da solidão, 1978



Fonte: Reis Jr. (1983).

Em outro comercial da mesma empresa, foi utilizada a política durante a Guerra Fria para vender videogames como produtos bons para se fazer amizade, mas vale ressaltar que a cultura do videogame é muitas vezes relacionada a problemas de sociabilização. No vídeo difundido mundialmente (Figura 3), atores encenam Ronald Reagan, presidente dos EUA e Leonid Brezhnev, à frente da liderança da União Soviética, deixando suas diferenças políticas para jogarem uma partida de videogame, ilustrando a ideia de que esta é uma atividade que sociabiliza, mesmo entre inimigos. Um exemplo claro de que esta indústria não se importa de invadir a esfera política, ironizando a luta de milhões de pessoas.

Figura 3 - Comercial do vídeo game: Atari - Amigos



Fonte: Amaro (2012).

É importante reforçar que as propagandas que foram selecionadas são as primeiras a serem veiculadas no Brasil, a partir de 1983, e foram escolhidas com a intenção de aproximar

o leitor da necessidade, e a promessa de atendimento desta, por meio da compra do videogame vivida pelo pesquisador.

Ou seja, abordou-se um pequeno fragmento do poder ideológico desta indústria, propagandas que além de serem reunidas na internet, também são encontradas em museus, como o localizado na França¹². Ademais, pode-se considerar que as propagandas estão longe de ser o único meio de vender e divulgar o videogame, até mesmo outros meios de entretenimentos dos quais rivaliza, tais como: programas de televisão, jornais, livros, filmes, entre outros.

O filme “Jogador nº 1” (*Player number one*), dirigido por Steven Spielberg, premiado diretor de filmes entre os quais estão críticas sobre guerra e antissemitismo, é uma adaptação de uma série de livros muito popular no EUA, e comercializada internacionalmente (Jogador [...], 2022). A série se passa em 2045, onde jogadores de videogames encontram no mundo virtual chamado Oasis, uma alternativa para o mundo real, lá é possível viver o sonho de se tornar um bilionário, praticamente impossível de acontecer naquela realidade onde vivem os personagens.

Em sua estreia, o filme bateu recordes de pessoas que foram ao cinema assisti-lo, e ficou muito conhecido por trazer diversas referências sobre obras da indústria do videogame, começando pelo seu título que faz alusão a um termo muito comum nos videogames, até em obras de produtores concorrentes (Jogador [...], 2022).

Destarte, olhando mais a fundo para a sugestão de que o videogame possa, de alguma maneira, substituir os esportes, tem-se claramente um exemplo da manipulação ideológica utilizada por seus produtores. O dicionário *Oxford* (Esporte, 2023) traz as seguintes definições para o esporte: “prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande *exercício físico* e destreza, com fins de recreação, *manutenção do condicionamento corporal e da saúde* e/ou competição; desporto, desporto, praticar esportes faz bem à saúde física e mental”.

Ou seja, o requisito de ser exercício físico e ter como objetivo o condicionamento corporal e saúde é fundamental para que hoje seja considerada uma atividade de jogo como esporte. Enquanto isso, jogar videogame é uma atividade sedentária, sua prática em questão

¹² “Inaugurado no dia 14 de abril, em Paris, o Museu do Videogame foi fundado com o objetivo de democratizar os games, abordando desde os primórdios dos jogos eletrônicos até os dias atuais, passando pelo crescimento da indústria e além de vender a ideia dos games como expressão artística, o lugar tem um cuidado especial com os aparelhos e com os grandes nomes que transformaram os videogames em um imenso fenômeno, como Ralph Baer, Jordan Mechner e Shigeru Miyamoto” (Prata, 2009).

de atividade física não ultrapassa apertar botões, algo que seus produtores tentam superar a todo custo (Pierri, 2021).

O mesmo acontece com as ideias de jogar videogame ser atividade em família, ou solucionar o problema da solidão. Quando se vê uma criança sem amigos, deixando de brincar e correr em família, enquanto joga videogame, pode parecer, em um primeiro momento, uma opção dela mesma, quando na verdade pode se tratar de uma condição, causada por fatores como a falta de acesso às demais atividades.

E, finalmente, analisando a série “Jogador nº 1”, nota-se que a obra retrata este momento em que pessoas são levadas a procurar no virtual a possibilidade de suprir o que uma sociedade desigual não pode oferecer, como natural. Algo que acontece hoje, e se intensifica no futuro, mas que sempre restam oportunidades individuais para aqueles que a merecem. Sem nunca cogitar a possibilidade daquelas pessoas se organizarem e superarem a exploração que impede o fruto de seu trabalho trazer melhores condições.

Para compreender melhor por que a classe trabalhadora está sucessível às ideias dominantes dos detentores dos meios de produção, cabe refletir sobre o conceito de ideologia. Konder (2002, p. 265), em seu livro *A questão da ideologia*, faz uma extensa análise sobre a história do termo, e o define da seguinte maneira: “embora, em última análise, a solução de problemas teóricos cruciais dependa da ação prática, convém fazer a ressalva de que a ação prática capaz de resolver esses problemas precisa, ela mesma, da teoria”. O referido autor coloca, ainda, que esta ação prática também “precisa de uma teoria melhor, mais abrangente e mais rigorosa do que aquela que tem tido” (Konder, 2002, p. 265).

Ainda neste sentido, Lukács (2013, p. 336) aprofunda a definição colocando que:

[...] a ideologia é um meio da luta social, que caracteriza toda sociedade, pelo menos as da “pré-história” da humanidade. É nessas lutas que tem origem também o significado pejorativo da ideologia, que historicamente se tornou tão importante. A incompatibilidade factual das ideologias em conflito entre si assume as formas mais díspares no curso da história, podendo se manifestar como interpretação de tradições, de convicções religiosas, de teorias e métodos científicos etc., que, no entanto, constituem sempre antes de tudo meios de luta; a questão a ser decidida por eles sempre será um “o que fazer?” social, e decisivo para a sua confrontação fática é o conteúdo social do “o que fazer?”; os meios da fundamentação dessa pretensão de condução da práxis social permanecem meios cujo método, cuja constituição etc. sempre depende do *hic et nunc* social do tipo da luta, do tipo de “o que fazer?” contido nele.

Marx (2008) demonstra que, no capitalismo, a ideologia se manifesta como uma inversão entre as relações sobre a mercadoria e a vida social. Para o autor:

O que caracteriza todas as formas sociais do trabalho criador do valor de troca é a inversão, a mistificação prosaica e real e não imaginária que supõe o fato de que uma relação de produção social apareça como algo separado dos indivíduos e de que as relações determinadas, nas quais esses indivíduos entram no processo de produção de sua vida social, apareçam como propriedades específicas de um objeto (Marx, 2008, p. 78).

Com isto, é fundamental para a burguesia que esta inversão nas relações, que permite sua reprodução como classe, permaneça oculta, de modo que não é de causar espanto que as propagandas não mencionem o problema da falta de tempo dos operários causada pelas longas jornadas. Ou, ainda, a solidão de crianças impedidas de brincar em espaços públicos por falta de supervisão de seus pais, pelo contrário, vê-se o problema sendo naturalizado em obras como “Jogador nº 1”. Nessa perspectiva, Lukács (2003, p. 303) ajuda a compreender que:

A sobrevivência da burguesia pressupõe que ela nunca alcance um claro discernimento das condições sociais de sua própria existência. Um olhar sobre a história do século XIX permite reconhecer um paralelismo profundo e permanente entre o declínio da burguesia e o despontar gradual desse autoconhecimento.

Lukács (2003, p. 303) ainda assevera que:

A história da ideologia burguesa é a história do abalo dessa crença, da crença na missão de salvar o mundo com a transformação da sociedade numa sociedade burguesa. Desde a teoria das crises, de Sismondi, e as críticas da sociedade, de Carlyle, a ideologia burguesa destrói a si própria numa evolução sempre crescente. Tendo começado como crítica reacionária e feudal ao capitalismo ascendente, essa crítica mútua das classes dominantes antagônicas desenvolve-se progressivamente na autocrítica da burguesia, para tornar-se mais tarde sua má consciência moral, cada vez mais silenciosa e dissimulada.

E, assim, a mercadoria videogame passa a ter valores mistificados no capitalismo, podendo se apresentar como esporte, família, amigo, ou outras atividades que procura substituir. Além disso, essas atividades passam a ser cada vez mais de difícil acesso aos trabalhadores, tornando-se desvalorizadas, e valorizando-se a sua versão virtual.

Discorreu-se, brevemente, que os jogos de videogames vendem ideias para quem não pode realiza-las materialmente. Passar-se-á a conhecer de maneira mais ampla essas ideias e, para isso, serão utilizados seus gêneros mais consumidos. Inicialmente, propõe-se conhecer melhor sobre a idade dos jogadores e, em seguida, serão abordados os valores sobre o trabalho nestes jogos. Ademais, será apontado um exemplo da aplicação da realidade virtual, tecnologia que promete revolucionar esta indústria.

3.5 Conhecendo mais a fundo as mensagens dos jogos de videogame

Até este ponto do texto, o videogame foi apresentado na perspectiva do pesquisador, suas necessidades, as substituições prometidas feitas pelos produtores destas mercadorias em propagandas, livros e cinema, de maneira ideológica.

A partir deste ponto, os jogos de videogame serão tratados de maneira mais ampla, apresentando-se as categorias de jogos mais comuns, assim como a idade de seus jogadores, o que ajudará, posteriormente, a pensar também na maneira como são classificados pela *ClassInd*.

É necessário ressaltar que existem muitos jogos de videogames, sendo difícil estimar sua quantidade, assim acontece com seus gêneros, os quais podem nascer a partir de pequenas modificações de regras, como será visto a seguir. Estima-se que, só em 2021, foram adicionados 10.696 jogos na loja *Steam*, hoje, uma das maiores comerciantes de jogos de videogame. Ademais, existem incontáveis dispositivos capazes de executar jogos de videogame, de computadores e celulares, até calculadoras e carros inteligentes.

A estimativa para jogos considera a existência de mais de 831.000 títulos, entre os quais estão cópias físicas e virtuais. Atualmente, são comercializados 93.880 nas principais lojas de jogos, entre as quais se destacam: *Steam* (2022e), com 67.821; *GOG*, com 4.333; *Ubisoft Store*, com 265; *Nintendo Switch*, com 12.062; *PlayStation 4*, com 5.366; *PlayStation 5*, com 974; *Xbox*, com 3,059; loja *Apple*, com 288.153; e loja *Google*, com 831.523 (para aparelhos *Android*).

Um fato muito importante que também deve ser levado em consideração para pensar a quantidade de jogos existentes é que diversos jogos dividem um tipo de estrutura comum, que facilita sua criação, chamada “motor de jogo” ou “*engine*” (Kovacs, 2021), mesmo quando seus temas, ou gêneros são diferentes, sua estrutura pode ser a mesma. Colocando em termos técnicos o “motor de jogo” é:

[...] um ambiente de desenvolvimento integrado, com um conjunto pronto de ferramentas de desenvolvimento visual e componentes de software reutilizáveis. Transforma a tarefa complexa de desenvolvimento de jogos – em algo um pouco mais simples –, fornecendo uma camada de abstração, fazendo com que muitas partes complexas pareçam fáceis, enquanto o motor de jogo faz todo o trabalho pesado em segundo plano (Kovacs, 2021).

Algumas estruturas permanecem por anos sendo a base para diversos gêneros diferentes, sendo substituídas somente por outras mais novas, de modo que, apesar da grande

quantidade de jogos criados, a diferença costuma estar no aperfeiçoamento técnico do tema e, em poucos casos, em toda sua estrutura. Isto facilita o processo de criação e, como resultado, permite cortar custos de produção.

Para tornar mais claro, as obras serão mencionadas como possuindo gênero, estrutura e temas, sendo esta última, versões com pequenas modificações como no nome dado a personagens.

Em seguida, serão apresentados os gêneros mais consumidos e alguns fatos sobre estes jogos de videogames contemporâneos, em detrimento a condicionantes sociais e econômicos que se acredita influenciar em sua escolha, especialmente em relação a atividades não virtuais. Entre os 30 gêneros mais populares de jogos de videogame estão os de Tiro, Aventura e ação, Simulação, Corrida, MOBA, Batalha Royal, Esportes, Estratégia, Plataforma com quebra-cabeças, Plataforma com ação, Jogos de tabuleiros *online*, Luta, Jogos gratuitos de Casino, entre outros.

A pesquisa expressa na Tabela 1 foi escolhida por ser a mais atual encontrada, produzida alguns meses antes da finalização o presente estudo. Por ter sido organizada por idade, permite conhecer os principais gêneros do videogame e um pouco mais sobre seus consumidores distribuídos pelo mundo.

Tabela 1 - Gêneros de videogames mais populares no mundo, em 2022, por faixa etária

Tema	16-24 anos	25-34 anos	35-44 anos	45-54 anos	55-64 anos
Tiro	60%	57%	48%	35%	21%
Aventura e ação	56%	54%	46%	35%	21%
Simulação	39%	38%	32%	24%	15%
Corrida	38%	40%	35%	26%	15%
MOBA	36%	36%	28%	20%	-
Batalha Royal	36%	-	-	-	-
Esportes	34%	38%	33%	23%	15%
Estratégia	34%	36%	31%	22%	15%
Plataforma com quebra-cabeças	33%	36%	34%	27%	23%
Plataforma com ação	31%	33%	28%	20%	13%
Jogos de tabuleiros <i>online</i>	-	-	-	-	14%
Luta	20%	34%	28%	19%	-
Jogos gratuitos de casino	-	-	-	-	13%

Fonte: Clement (2023).

Embora a maioria dos nomes dados aos temas seja de fácil compreensão, os termos MOBA e Batalha Royal são resultantes de variações nas regras de outros gêneros. MOBA é uma variação dos jogos de RPG (*Rolling Playing Games*), em português, jogos de encenação de papéis, em que o jogador se aventura encarnando jogadores como guerreiros e magos, se passa geralmente em terras medievais. Suas origens são os jogos de tabuleiros físicos, jogados com dados, ou mesmo, seguindo somente instruções escritas em livros.

Batalha Royal, por sua vez, é uma variação ainda mais recente dos jogos de tiros, os quais serão abordados em seguida. Seu grande diferencial é que, neste jogo, os jogadores eliminados não podem voltar à partida, e o vencedor é aquele indivíduo, ou time, que restar por último.

Começando pelas últimas posições apresentadas na Tabela 1, os jogos de casino para videogame (Figura 4) simulam a experiência encontrada em ambientes de apostas, reproduzindo as cartas, fichas, dinheiro etc. Chama a atenção que, na pesquisa, os únicos jogadores deste gênero se encontrem na faixa etária entre 55 e 64 anos.

Figura 4 - Jogo “*Casino Fantasy*”



Fonte: Giantbomb (2022).

Entre os jogos de luta (Figura 5), algum deles são notórios pela violência e, assim, trazem uma advertência de que não deve ser utilizado por menores de 12 anos. Outros jogos, por sua vez, simulam esportes como boxe, ou artes marciais, não possuindo advertências nestes casos.

Figura 5 - Jogo “Street Figther”



Fonte: Giantbomb (2022).

Os jogos de tabuleiro *online* (Figura 6) são versões digitais dos jogos de tabuleiro, ou seja, também são representações de jogos que existiam antes do videogame, como os de casino. Os jogos de tabuleiro eram muito mais populares antes de rivalizarem com o videogame em termos de preferência. Entretanto, como será apresentado mais adiante, assim como outras mercadorias de ordem virtual mencionadas na introdução deste trabalho, o videogame acaba por substituir os jogos de tabuleiro, mercadorias físicas nas quais as relações pessoais eram requisito para a jogatina.

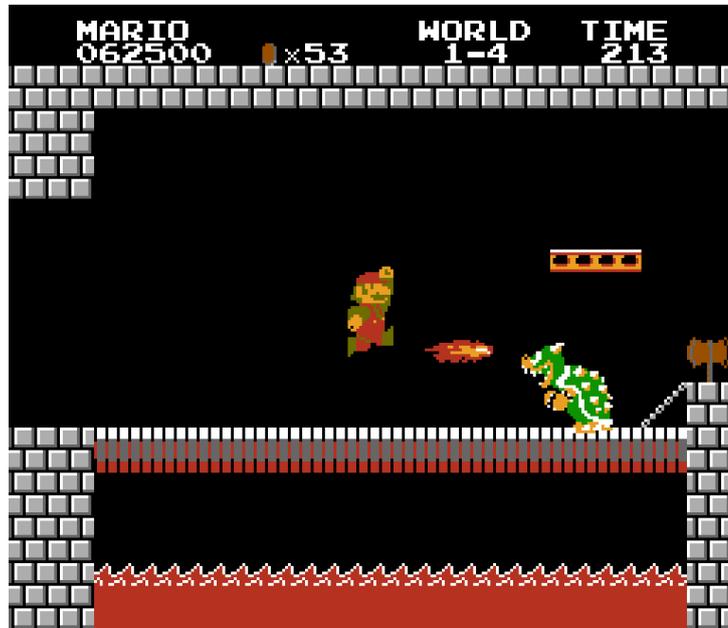
Figura 6 - Jogo “Super Board”



Fonte: Giantbomb (2022).

Os jogos de plataforma com ação (Figura 7) ou com quebra-cabeças são temas com personagens que andam em posição horizontal, com a diferença de que o segundo requer a solução de tarefas para o seu progresso.

Figura 7 - Jogo “*Super Mario*”



Fonte: Giantbomb (2022).

Os jogos de estratégia (Figura 8) não têm uma estrutura fixa, mas a grande maioria possui representações em miniaturas de cidades ou vilas, que devem ser construídas, defendidas ou atacadas em simulações de guerras. Os jogos de estratégias podem aparecer mesclados com outros gêneros, como os baseados em esporte, em que o jogador administra um time de futebol financeiramente.

Figura 8 - Jogo de Estratégia



Fonte: Giantbomb (2022).

Os jogos de esporte são baseados nas mais diferentes modalidades. Partindo de jogos de esportes clássicos (Figura 9), até aqueles adaptados ou criados para favorecer as possibilidades técnicas do videogame. Entre estes jogos, os mais populares são os de futebol, basquete, futebol americano e baseball, o que acompanha a tendência de popularidade dos esportes reais.

Figura 9 - Jogo “Fifa 11”



Fonte: Giantbomb (2022).

O próximo da lista em popularidade são os jogos de batalha *royale* (Figura 10), que consistem em variações dos jogos de tiros ou de guerra, como também são conhecidos. O que

determina um jogo ser batalha *royale* é sua regra, adaptada recentemente. Nestes jogos, os jogadores combatem até não sobrar nenhum competidor no campo que impõe o conflito, limitando o espaço conforme avança o tempo.

Figura 10 - Jogo “PUBG: Battlegrounds”



Fonte: Giantbomb (2022).

O tema MOBA (*multiplayer online battle arena*) ou arena de batalha de múltiplos jogadores *online* (Figura 11), é um derivado dos RPG (jogos de representações de papéis). São jogos de RPG criados para serem jogados em grande número de jogadores *online*, reunidos para vencer objetivos comuns. Neste gênero também não foram encontrados jogadores entre 55 e 64 anos de idade.

Figura 11 - Jogo MOBA



Fonte: Giantbomb (2022).

Os jogos de corrida (Figura 12) são bastante similares, mudando detalhes como a aparência, as pistas, os tipos de carros e, em especial, a física que é aplicada. Estes jogos se beneficiam bastante do desenvolvimento tecnológico de simulação, tanto visual como a experiência sensorial. Existem controles que simulam a experiência de dirigir os mais variados tipos de veículos, carros de corrida, caminhões comerciais e muitos outros, imitando até mesmo a força exercida no volante do carro para curva e impactos. Em alguns países, existem leis que exigem como requerimento para a obtenção de licença para direção, a comprovação de horas de práticas em simuladores com a mesma qualidade dos jogos de videogames comerciais.

Figura 12 - Jogo de Corrida



Fonte: Giantbomb (2022).

Em terceiro lugar em popularidade estão os jogos de simulação (Figura 13), eles possuem sempre algum aspecto focado em se aproximar o máximo possível de qual seria a experiência na realidade. Também existem muitos tipos de controles, como os que simulam a experiência de pilotar os mais diversos aviões, tocar instrumentos musicais, como bateira, ou mesmo imitar o movimento de uma espada. Cada vez mais populares, especialmente no Japão. Existem, também, jogos que simulam relacionamentos afetivos (Conheça [...], 2017), especialmente entre namorados. Entre os mais populares deste tema estão os jogos focados em simular profissões, indo das mais conhecidas, como pilotos, médicos e fazendeiros; até as mais específicas, como motorista de ônibus de viagens de linhas comerciais, como será abordado, a seguir, com mais detalhes.

Os jogos de aventura e ação aparecem em diversos gêneros diferentes. Este tema geralmente é baseado em histórias em que um personagem precisa superar perigos para obter recompensas ou realizar algum tipo de resgate. Este tema também é popular entre os outros jogos de videogame, uma vez que abrange diversos tipos de histórias e geralmente é classificado como apto para todas as audiências pelos sistemas de classificação. A seguir, será tratado mais especificamente sobre os simuladores de guerra e de emprego.

Finalmente, como primeiro colocado, estão os jogos de tiro (Figura 13), também conhecidos pelas perspectivas de visão dos jogadores, as quais se dividem em duas – primeira pessoa, ou terceira pessoa –, na primeira pessoa o jogo é visto a partir dos olhos do personagem; e na terceira pessoa, é como se houvesse uma câmera localizada atrás. Os jogos mais populares deste tema são os de guerra, sendo possível assumir qualquer papel, verdadeiro ou fantasioso, que trate de conflitos armados. É importante ressaltar que muitos jogos, mesmo os de guerra, podem receber classificação livre se omitir o sangue quando simula tiros ou a morte de personagens.

Figura 13 - Jogo “COD”



Fonte: Giantbomb (2022).

Vale ressaltar que este tópico tem a intenção de apresentar os jogos de videogame de modo mais aprofundado, mas também é possível perceber que os dados encontrados revelam uma tendência sobre os jogos de videogame.

Destarte, tem-se que os jogos gratuitos de casino e os jogos de tabuleiro *online* só foram citados por jogadores de idade entre 55 e 64 anos, o que pode ter relação como as representações exercidas nestes gêneros. É possível afirmar, ainda, que os jogadores entre 55 e 64 anos de idade procurem nos videogames as representações de jogos físicos praticados durante suas vidas. Entre os jogadores com idade entre 25 e 54 anos, os jogos preferidos

fazem representações diversas. E para os jogadores que estão entre os 16 e 24 anos de idade, já é possível encontrar jogos baseados em outros mais novos.

Ou seja, nota-se a tendência da substituição digital proposta nas propagandas e investimentos nestas tecnologias exercendo forte influência na escolha dos jogos de videogame, assim como uma mudança no que é representado, sendo apontada quando considerada a idade entre 16 e 24 anos, na qual o gênero preferido não é baseado em jogos não digitais, atividades presenciais, ou mercadorias físicas, mas em aprimoramento de outros jogos de videogame, comum para gerações passadas. Como acontece no gênero de batalha *Royale*, praticado somente por jogadores da faixa de idade entre 16 e 24 anos, estando muito próximo ao gênero tiro, com exceção de sua regra principal, como foi apontado anteriormente.

Assim, acredita-se que isto é causado pela naturalização de mercadorias digitais pelas gerações mais novas, assim como um distanciamento cada vez maior das atividades presenciais, como os esportes, por exemplo, já pouco encontradas entre os jogos praticados por jogadores desta idade. A questão das necessidades e das substituições serão abordadas no decorrer deste texto.

Os subtópicos a seguir serão utilizados para discorrer sobre os dois temas mais populares entre os jogos de videogame, considerando a representação de necessidades da vida, e os interesses particulares manifestados por parte do Estado Americano.

3.5.1 A simulação de profissões nos jogos de videogame

Esta pesquisa passa a investigar, no tema simulação, o trabalho – um dos principais objetos dele – em jogos como “*Paperboy*”¹³, popular nos anos 1980.

Atualmente, os jogos de simulação de profissões estão se beneficiando significativamente do desenvolvimento tecnológico. A realidade virtual, por exemplo, proporciona maior experiência visual, característica principal desta tecnologia. Ao utilizar os óculos de realidade virtual, os jogadores passam a visualizar e ouvir somente o jogo, se desligando da realidade em sua volta, como acontece nos jogos apresentados a seguir.

¹³ Lançado primeiro para os arcades, *Paperboy* te dá o controle sobre um entregador de jornais em uma bicicleta. Sua tarefa é simples: entregar jornais em uma rua típica dos bairros suburbanos dos EUA. E precisa, em uma semana, manter os assinantes felizes, entregando os jornais corretamente nas suas residências. E evitar os problemas cotidianos na rua, evitando cair, o que lhe tira “uma vida” (Junior, 2018).

Figura 14 - *Job Simulator* – Hora-extra infinita



Fonte: Steam (2022b).

A imagem na Figura 14 pertence ao premiado jogo de videogame, *Job Simulator* (Simulador de Emprego), também conhecido como Jornada infinita (não foi possível identificar se este segundo nome faz referência ao capitalismo, de propósito). “Uma experiência de realidade virtual irônica para HTC Vive e *Oculus Rift Touch*” (Steam, 2022b). O jogo apresenta a seguinte proposta para os seus jogadores:

Em um mundo no qual os robôs substituíram todos os trabalhos humanos, entre no ‘Job Simulator’ para saber como era ‘trabalhar’. Os jogadores podem reviver os dias de glória do trabalho simulando os aspectos positivos e negativos de ser um chef gourmet, um funcionário de escritório, um empregado de loja de conveniência, etc. (Steam, 2022b).

O excerto acima descreve as opções dos jogadores, que podem escolher entre quatro profissões, proporcionando experiência virtual destas atividades. Para saber o que levaria os jogadores a procurarem esta atividade virtual, é preciso investigar a concepção de trabalho em Marx.

Primeiramente, Marx e Engels (2007, p. 93) apontam que “[...] a produção de ideias, de representações, da consciência, está, em princípio, imediatamente entrelaçada com a atividade material e com o intercâmbio material dos homens, com a linguagem da vida real”.

Na sequência, Marx (2013) ressalta, também, que o trabalho não é somente condição natural do homem, mas o seu exercício se diferencia de outras espécies pela sua capacidade de objetificação. Ou seja, diferente do trabalho instintivo dos animais, o homem pode atender a diferentes necessidades tendo, “em sua mente”, previamente o resultado do seu trabalho.

Uma aranha executa operações semelhantes às do tecelão, e uma abelha envergonha muitos arquitetos com a estrutura de sua colmeia. Porém, o que desde o início distingue o pior arquiteto da melhor abelha é o fato de que o primeiro tem a colmeia em sua mente antes de construí-la com a cera (Marx, 2013, p. 327).

Marx (2013, p. 327) salienta que esse processo do trabalho em que a mente exerce papel fundamental na previsão de seu objetivo tem transformado a história do homem “Agindo sobre a natureza externa e modificando-a por meio desse movimento, ele modifica, ao mesmo tempo, sua própria natureza”. Pelo trabalho, o homem pode superar imposições que se tornam meramente temporais, em um devir infinito.

Mas o trabalho alienado, fragmentado, permite ao trabalhador, na maior parte dos casos, e quando possível, o exercício de uma única profissão, limitando as transformações evolutivas que se dão pela superação das imposições mencionadas por meio do trabalho.

Logo que o trabalho começa a ser distribuído, cada um passa a ter um campo de atividade exclusivo e determinado, que lhe é imposto e ao qual não pode escapar; o indivíduo é caçador, pescador, pastor ou crítico, e assim deve permanecer se não quiser perder seu meio de vida – ao passo que, na sociedade comunista, onde cada um não tem um campo de atividade exclusivo, mas pode aperfeiçoar-se em todos os ramos que lhe agradam, a sociedade regula a produção geral e me confere, assim, a possibilidade de hoje fazer isto, amanhã aquilo, de caçar pela manhã, pescar à tarde, à noite dedicar-me à criação de gado, criticar após o jantar, exatamente de acordo com a minha vontade, sem que eu jamais me torne caçador, pescador, pastor ou crítico. (Marx, 2013, p. 327).

Ou seja, em uma sociedade cujo trabalho não seja alienado, seria possível pensar em algum tipo de fluidez de profissões, onde as pessoas não ficassem presas a uma única atividade, como é comum encontrar no capitalismo. Neste sentido, acredita-se que os jogos que simulam empregos atendam esta necessidade propriamente humana, a de se desenvolver por meio das mais diversas atividades, para o atendimento das mais diversas necessidades.

Os jogos de videogame que simulam as mais diversas profissões possibilitam aos jogadores, ainda de maneira muito limitada, se apropriarem idealmente de atividades que, quando exercidas na realidade, desenvolvem as potencialidades humanas. Nas atividades reais, o que parece impossível em um primeiro momento para o ser humano que se rende a sua potencialidade e, posteriormente, o resultado desta experiência pode ser transmitido e apropriado por outros indivíduos. Marx (2013, p. 328) acrescenta que, ao trabalhar a natureza, o ser humano “desenvolve as potências que nela jazem latentes e submete o jogo de suas forças a seu próprio domínio”.

Esta necessidade é utilizada pelo capitalismo como meio de vender mercadorias, enquanto atrapalha a percepção dos pertencentes à classe trabalhadora, que precisam superar este trabalho explorado, e engessado.

Cabe mencionar, também, que existem simuladores desenvolvidos com base em jogos de videogame que já estão sendo utilizados para o aprimoramento de habilidades reais. Os que simulam condução de veículos, atualmente são utilizados como requisito para obtenção de autorização para estas conduções, treinamento na área da medicina, engenharia, entre outros.

Desse modo, é muito difícil saber ao certo o que as tecnologias presentes e futuras podem alcançar no sentido do desenvolvimento de habilidades que possam ser utilizadas fora do mundo virtual. Neste sentido, o presente trabalho procura avançar, captando o movimento dialético, que transforma o mundo real em algo cada vez mais virtual, por motivos não democráticos, utilizando avanços tecnológicos que poderiam contribuir para o atendimento de necessidades.

Atualmente, vive-se o medo constante de novos conflitos, dos quais poderiam até tornar a vida na terra impossível, quando considerado o poder de destruição acumulado por diversos países. Ademais, as guerras existentes, como a que acontece no território ucraniano, têm causado desastres humanitários, abalando o mundo inteiro.

Anteriormente foi apontado que a classe dominante encontra, na ineficácia da atual classificação gerenciada pelo governo dos jogos de videogames, a possibilidade de defender até mesmo valores antidemocráticos. O próximo subtópico abordará o modo como o governo americano tem utilizado, por décadas, o videogame como treinamento e aquisição de futuros soldados alistados, ou seja, uma metodologia para que vejam a guerra com mais naturalidade.

3.5.2 Jogos de videogame sobre guerra

Partindo das necessidades reais e dos jogos de videogames que destacam relações sociais importantes, propõe-se investigar o gênero guerra, o mais popular no tema dos jogos de tiro. Sobre a popularidade deste tema, diferente dos jogos de simulação, o tema “tiro” é o primeiro colocado, mesmo possuindo vários títulos com classificação etária para maiores de 12 anos em diversos países. É como acontece com uma das obras mais populares deste meio de entretenimento, o jogo *Call of Duty*, considerado inapropriado para a utilização por crianças, recomendado apenas para adultos com 18 anos ou mais. Entretanto, a grande maioria de jogos deste gênero recebe a classificação de 12 anos.

Em termos de representação de necessidades, é difícil pensar em uma necessidade de guerrilhar como atividade em si. Mas, pode-se pensar em alguns fatores que poderiam tornar a guerra um objeto interessante.

Ao se pensar em guerras, automaticamente, dever-se-ia considerar as atrocidades registradas na história, assim como as que acontecem atualmente, e então reações como o medo e a insegurança sobre o futuro seriam comuns. Considerando, ainda, como será visto a seguir, que esta indústria também age por interesses particulares e entre os marcos de seu desenvolvimento estão estas armas de destruição em massa. É muito difícil de estimar a quantidade de vidas abaladas pelas guerras, povos dizimados, etnias apagadas etc. Atualmente, por exemplo, o mundo vivencia as tragédias causadas pela guerra causada pela invasão da Rússia à Ucrânia.

Assim sendo, mesmo que a guerra pareça algo tão distante para alguns, para outros ainda é motivo de muita dor. Como mencionado anteriormente, vivemos a guerra na Ucrânia, causada por um governo antidemocrático russo, que obriga milhares a lutarem contra sua vontade em um país vizinho, no qual possuem parentes e amigos.

No mesmo sentido ao que acontece na cultura do cancelamento, como resposta, pode-se citar o surgimento de movimentos que lutaram contra a imposição do Estado de mandar pessoas, recentemente alistadas para guerra, como os dos hippies americanos, que além de tentar impedir a guerra do Vietnã, agiram ativamente no combate de ideias que apresentavam a guerra como algo necessário.

Infelizmente, a exemplo do que aconteceu com o movimento hippie, a grande pressão da sociedade e as necessidades materiais tornam muito difícil a luta popular, sobrando como único meio a luta pela democracia, a qual também se encontra em constante ataque.

Contudo, o que poderia levar a guerra a ser um objeto tão popular nos jogos de videogame? Vale ressaltar que existem vários elementos culturais que podem colaborar para levar as pessoas a naturalizarem a guerra, como os filmes, por exemplo. Contudo, é preciso considerar que, diferente desta atividade, o videogame requer participação ativa. Ou seja, enquanto assistir uma pessoa tomar um tiro na cabeça pode ser algo até mesmo ignorado por alguns espectadores, nos jogos de videogame, ter que atirar na cabeça de um personagem pode levar a recompensas, ou mesmo ser um requisito para dar continuidade na partida.

Para responder à pergunta acima, será abordado como os jogos de videogames são utilizados pelo governo americano para modificar a percepção que se tem da guerra, e até mesmo, levar os jogares a trabalharem como soldados, apresentando uma visão fantasiosa desta profissão. Para isto, é utilizada a capacidade dos jogos de transmissão cultural de

valores que são passados para as próximas gerações, agora tendo a guerra como palco, disfarçada como diversão.

3.5.3 O jogo americano *America's Army*

O jogo americano *America's Army* (exércitos americanos) (Figura 15), desenvolvido e distribuído gratuitamente pelo exército americano desde 1998, é um exemplo de jogo que tenta simular os mínimos detalhes da profissão de soldado. Assim, o jogador começa primeiro passando por um extenso treinamento que o ensinará como controlar o personagem e utilizar armas, ao mesmo tempo que apresenta o armamento, a maneira de sua utilização e a movimentação corporal durante uma batalha. Em seguida, o jogador começa sua carreira no exército partindo da posição mais baixa e, conforme o seu desempenho em batalha, vai sendo promovido, com o seu progresso ficando disponível *online*, podendo comparar a sua posição com a de outros jogadores.

Figura 15 - Jogo *America's Army: Proving Grounds*



Fonte: Steam (2022a).

Os milhões de dólares investidos neste jogo de videogame são para financiar as contínuas melhorias que foram feitas, como gastos com servidores, divulgação, entre outros. O jogo é praticado *online*, onde dois times, de até 16 pessoas cada, disputam em campos de batalhas utilizando armas que são réplicas das utilizadas pelo exército americano, assim como simulam manobras em locais similares aos encontrados em batalhas. Este jogo tem a idade recomendada para adolescentes a partir de 13 anos.

Você tem o que é preciso para treinar como um soldado do exército dos EUA?
Assuma o papel de um 11B Infantry man praticando manobras de combate no JTC

Griffin, um ambiente de treinamento MOUT (operações militares em terreno urbano) fabricado. Este treinamento é crucial para o seu sucesso como parte de uma unidade de Armas Combinadas de Longo Alcance – Recon (LRCA-R), uma equipe capaz de todo o espectro que embarca em missões de operações especiais atrás das linhas inimigas (Steam, 2022a).

Ainda sobre o jogo:

America's Army: Proving Grounds é o jogo oficial do Exército dos EUA e parte da aclamada série de jogos America's Army. Este jogo militar gratuito se concentra em manobras táticas de pequenas unidades e coloca você à prova em uma ampla variedade de novos mapas do Exército da América e favoritos dos fãs de AA (Steam, 2022a).

Contudo, não parece que um simples alerta será o suficiente para que os pais consigam deduzir os interesses por trás deste jogo. Ademais, o que aconteceria ao se comparar com crianças de 13 anos que vivem em estado de guerra, como acontece com os ucranianos, e crianças russas?

E, finalmente, acredita-se que os jogos de tiros são os mais populares em razão dos investimentos feitos nestas mercadorias. Os investimentos do governo americano são uma prova disso, sendo uma mercadoria que se desenvolve mais que outros gêneros, pois a representam, neste caso, sob maior influência ideológica. Ou seja, a simulação se esforça para ir, ao contrário dos jogos que são simuladores, e agora fantasiam que possa existir qualquer aspecto positivo na guerra.

Pode-se concluir, até então, que se a escolha do tema dos jogos acontece de maneira democrática, a população americana teria consciência sobre o investimento e poderiam optar entre o treinamento de crianças para a guerra ou o que atendesse aos interesses das classes trabalhadoras, por exemplo.

Este capítulo teve a intenção de apresentar o videogame ainda em sua forma fenomênica, como é conhecido culturalmente, ou seja, como é percebido pelos sentidos, a fim de buscar entender como é possível o videogame ser vendido como solução para falta de diversão, alternativa à prática de esportes, ferramenta de ensino, entre outros. Cabe salientar que não foram encontrados jogos que simulam o trabalho em condições sociais justas, o *détour* aqui leva para a base de produção material do videogame, para então se compreender além da sua forma fenomênica. Portanto, adiante, serão abordadas as relações que não estão explícitas, como as apontadas até agora, mas deveriam ser conhecidas.

4 A PRODUÇÃO MATERIAL DA MÁQUINA VIDEOGAME

Karl Marx (2013, p. 548), ao analisar o modo de produção capitalista em *O Capital*, atribuiu a um dos capítulos o nome “Maquinaria e grande indústria”. Marx (2013, p. 548) inicia este capítulo pela seguinte citação do filósofo e economista britânico John Stuart Mill: “É questionável que todas as invenções mecânicas já feitas tenham servido para aliviar a faina diária de algum ser humano”. Marx (2013, p. 548), conclui a afirmação adicionando: “Mill devia ter dito: de algum ser humano que não se alimenta do trabalho de outrem, pois a maquinaria aumentou indubitavelmente o número dos honrados ociosos”.

Três séculos se passaram e esta afirmação de Marx continua pontual em nortear nossos pensamentos sobre o desenvolvimento tecnológico no capitalismo, pois leva a refletir se, afinal, as máquinas recentemente criadas estão mesmo a serviço de facilitar aos trabalhadores atenderem suas necessidades ou se seus beneficiados ainda são honrados ociosos? É preciso ter em mente, ao tentar responder a esta questão, que as necessidades em Marx e Engels (2007, p. 30) são “de comida, bebida, moradia, vestimenta e algumas coisas mais”. O autor afirma que estas são o “primeiro pressuposto de toda a existência humana e também, portanto, de toda a história” (Marx; Engels, 2007, p. 30).

Deste modo, a cada avanço tecnológico, também surgem novas questões a serem consideradas em relação às máquinas e ao trabalho. Questões como quem são os verdadeiros beneficiados por estas tecnologias, como são ideologicamente justificadas culturalmente, e sobretudo, partindo destas considerações, tem-se novos desafios a serem superados pela classe trabalhadora em busca de uma sociedade realmente democrática, por meio da superação da exploração exercida pelos detentores dos meios de produção.

Destarte, fuge da capacidade deste trabalho demonstrar que Marx (2007) continua certo quanto a todas as máquinas criadas até então. Entretanto, neste capítulo, foram selecionados exemplos dos lucros e investimentos que os detentores dos meios de produção fazem em tecnologias para simular a realidade, uma vez que o videogame é conhecido como pertencente a uma totalidade, não mais como objeto autônomo, concebido por um suposto desenvolvimento tecnológico descompromissado de interesses. Assim, considera-se necessário investigar a base material de produção do objeto de pesquisa do presente estudo.

Procurou-se evidenciar como as características de produção do videogame se transformam em ideologias defendidas nas mensagens dos seus jogos. Marx e Engels (2007, p. 47) mostram o caminho, ao afirmarem que “a classe que tem à sua disposição os meios da produção material dispõe também dos meios da produção espiritual, de modo que a ela estão

submetidos aproximadamente ao mesmo tempo os pensamentos daqueles aos quais faltam os meios da produção espiritual”. Assim, estas, de maneira geral, defendem a reprodução e manutenção da ordem atual de relações econômicas e sociais, mesmo quando se evidencia sua naturalização injusta pela desigualdade social e miséria.

Para tanto, novamente, pretende-se seguir o sentido analítico de Marx quanto ao capitalismo pela dialética do concreto. Em *O capital*, Marx (2013) aponta a importância da mercadoria como categoria fundamental para compreensão do capitalismo. Para o autor, “a riqueza das sociedades onde reina o modo de produção capitalista aparece como uma ‘enorme coleção de mercadorias’, e a mercadoria individual como sua forma elementar” (Marx; Engels, 2013, p. 157). Colocando o problema de outra maneira, em diversas mercadorias, como o videogame, a imagem construída pelos seus produtores impede de se pensar sobre o atendimento das necessidades, a maneira como este foi produzido ou demais questões que são evidentes em outras mercadorias.

Neste sentido, propõe-se conhecer, a seguir, características que foram apontadas por Marx (2013) sobre as mercadorias no capitalismo, uma vez que suas leis também se aplicam ao videogame, refletindo nas mensagens dos seus jogos. Segue-se descrevendo o videogame como mercadoria, seu modo de produção e os interesses de seus produtores. Em seguida, será relacionada a atual fase do capitalismo com a crescente necessidade de produtos virtuais, como os oferecidos pelo videogame, levando-os a ser tão populares. Como resultado, espera-se desvelar as relações ocultas na base material do videogame, as quais se transformam em ideias.

4.1 A mercadoria videogame

Neste capítulo, procurou-se, acima de tudo, evidenciar aspectos ocultos sobre as mercadorias digitais no capitalismo, que muitas vezes é ofuscado pelo avanço tecnológico. Avanço este que, como citado anteriormente, Marx (2013) já denunciava que é utilizado pela burguesia na criação de máquinas que exploravam o trabalho humano. Kosik (1969, p. 31), novamente, ajuda a entender a importância das mercadorias nas análises sobre o capitalismo que Marx apresenta em sua obra e a qual foi utilizada para procurar explicitar as relações na produção e distribuição da mercadoria videogame:

O Capital, de Marx, começa – esta realidade hoje se transformou em lugar-comum – com a análise da mercadoria. Mas como a mercadoria é uma célula da sociedade capitalista, como é o início abstrato, cujo desenvolvimento reproduz a estrutura interna da sociedade capitalista, tal início da interpretação é o resultado de uma investigação, o resultado da apropriação científica da matéria. Para a sociedade

capitalista a mercadoria é a realidade absoluta visto que ela é a unidade de todas as determinações, o embrião de todas as contradições; neste sentido, em termos hegelianos, ela pode ser caracterizada como unidade de ser e não-ser, de distinção e indistinção, de identidade e não-identidade (Kosik, 1969, p. 31).

Marx (2013, p. 157) afirma que a primeira característica de uma mercadoria é o seu valor de uso, uma vez que toda “mercadoria é, antes de tudo, um objeto externo, uma coisa que, por meio de suas propriedades, satisfaz necessidades humanas de um tipo qualquer”. Marx (2013, p. 157) ressalta, que “a natureza dessas necessidades – se, por exemplo, elas provêm do estômago ou da imaginação – não altera em nada a questão”. Assim, mesmo um produto virtual³⁵, como os jogos de videogame, que só existem em potencial e não em ação, simulação de algo real, ou não, enquanto satisfazer uma necessidade, nada se diferem de uma mercadoria qualquer.

É importante ter em mente que o valor de uso da mercadoria influencia o seu valor de troca, mas o determinante de seu valor é a quantidade de trabalho para a sua produção. Marx (2013, p. 158) completa que, “prescindindo do valor de uso dos corpos das mercadorias, resta nelas uma única propriedade, a de serem produtos do trabalho”. O autor ilustra esta característica com os seguintes exemplos:

O produto não é mais uma mesa, uma casa, um fio ou qualquer outra coisa útil. Todas as suas qualidades sensíveis foram apagadas. E também já não é mais o produto do carpinteiro, do pedreiro, do fiandeiro ou de qualquer outro trabalho produtivo determinado. Com o caráter útil dos produtos do trabalho desaparece o caráter útil dos trabalhos neles representados e, portanto, também as diferentes formas concretas desses trabalhos, que não mais se distinguem uns dos outros, sendo todos reduzidos a trabalho humano igual, a trabalho humano abstrato (Marx, 2013, p. 160).

Na citação acima, Marx (2013), além de reforçar a importância do trabalho para o valor de troca da mercadoria, distingue duas formas diferentes em que o trabalho influencia o valor de uma mercadoria: o trabalho concreto e o trabalho abstrato. O trabalho concreto é exercido na produção da mercadoria, ao passo que o trabalho abstrato é o valor entre o trabalho de diversos produtores para a produção da mesma mercadoria. O trabalho abstrato existe como tempo médio social de trabalho para a produção de uma mercadoria (Marx, 2013).

O tempo social do trabalho é medido por hora, dias etc. Por meio dele é possível, por exemplo, avaliar o valor de troca de uma mercadoria. Pode-se medir uma mercadoria, fruto de uma força de produção, que demorou 6 horas, com outra produzida em 2 horas, realizada pela mesma força de produção. No exemplo a seguir, Marx (2013, p. 162) retrata como a máquina de tear alterou o valor de troca de uma mercadoria pela redução do tempo de trabalho social

necessário para a sua produção: “Na verdade, o tecelão manual inglês continuava a precisar do mesmo tempo de trabalho para essa produção, mas agora o produto de sua hora de trabalho individual representava apenas metade da hora de trabalho social e, por isso, seu valor caiu para a metade do anterior” (Marx, 2013, p. 162).

De modo que, enquanto uma mercadoria tiver valor de uso, sempre terá valor de troca por outras mercadorias e, com cada mudança na força produtiva do trabalho, seu valor de troca também mudará. “Como regra geral, quanto maior é a força produtiva do trabalho, menor é o tempo de trabalho requerido para a produção de um artigo, menor a massa de trabalho nele cristalizada e menor seu valor” (Marx, 2013, p. 162). Ou seja, o valor do videogame, como qualquer outra mercadoria, está no seu valor de uso e na força produtiva do trabalho que vai ser responsável pela sua fabricação. Marx (2013, p. 164), esclarece que:

Essa força produtiva do trabalho é determinada por múltiplas circunstâncias, dentre outras pelo grau médio de destreza dos trabalhadores, o grau de desenvolvimento da ciência e de sua aplicabilidade tecnológica, a organização social do processo de produção, o volume e a eficácia dos meios de produção e as condições naturais.

Assim, ao se evidenciar determinantes sobre as mercadorias no capitalismo que não são observáveis na pseudoconcreticidade da vida cotidiana, aprofunda-se em relações que podem mudar a visão popular do jogo descompromissado. A partir disto, passa-se a discutir o videogame pelas categorias, a força produtiva do trabalho e o seu valor de uso. Deve-se ter em mente que o ponto mais importante sobre a força produtiva do trabalho responsável pelo videogame é o desenvolvimento tecnológico. Popularmente encontra-se o desenvolvimento tecnológico visto como natural, algo que acontece pelo fato de que o destino das coisas no capitalismo são o aprimoramento.

Porém, na base de produção do videogame, nota-se que a produção de mercadorias virtuais de alta tecnologia são reflexos das necessidades criadas e atendidas no capitalismo, evidentes nas revoluções industriais. Ademais, o desenvolvimento tecnológico que se vê é impulsionado por concorrência entre empresas e novos meios de buscar lucro sobre as mercadorias que produzem. Ter em mente esta relação possibilita compreender transformações que acontecem atualmente nesta indústria de entretenimento e sua relação com a produção material na sociedade.

Contudo, pode-se tomar como exemplo a utilização da internet para vender partes complementares de um jogo de videogame, o que não era possível há alguns anos. Em

gerações passadas, ao adquirir um jogo, este era completo, só sendo possível adquirir uma nova cópia ou a continuação desta obra. Atualmente, cresce o número de jogos que possuem desde alterações visuais até itens e vantagens que são pagos posteriormente. Assim, para se conhecer alguns jogos de maneira completa, seria necessário gastar muitas vezes o valor inicial pago. Além dos jogadores não serem avisados de quanto seria o valor final do jogo, também não são alertados que, diferente dos jogos do passado, um adversário com dinheiro pode ter tanta vantagem que seus esforços nunca serão o suficiente para vencer.

4.2 A força produtiva do trabalho e a mercadoria videogame

Marx (2013, p. 642) aponta que “o sistema inteiro da produção capitalista baseia-se no fato de que o trabalhador vende sua força de trabalho como mercadoria”, e “assim que o manuseio da ferramenta é transferido para a máquina, extingue-se, juntamente com o valor de uso, o valor de troca da força de trabalho”. Como resultado, “O trabalhador se torna invendável, como o papel-moeda tirado de circulação” (Marx, 2013, p. 642). Como resultado, pode-se concluir que, quanto mais desvalorizado o valor de troca do trabalho e difícil de ser vendido, maior é o desemprego, menores são os salários e maior vai ser a desigualdade social, assim como se observa atualmente.

Marx (2013, p. 613) já apontava que “[...] quando os trabalhadores são deslocados pelos meios de trabalho, como ovelhas, cavalos etc., atos diretos de violência, passam a constituir, em primeira instância, o pressuposto da Revolução Industrial”. Este quadro, por mais absurdo que seja, favorece uma pequena parcela de pessoas, os donos dos meios de produção, que veem nesses males oportunidades financeiras, como mão de obra mais barata, por exemplo.

Assim, nota-se que é importante para aqueles que são favorecidos no capitalismo que os trabalhadores continuem a vender a sua força de trabalho como mercadoria, temendo que aconteça a superação do trabalho alienado. Também procuram desvalorizar o trabalho mediante a utilização de novas máquinas para produção, conseqüentemente, impossibilitando o trabalhador de ter acesso ao produto de seu trabalho e meio de sobrevivência. Além disso, estes fenômenos se tornam ainda mais acentuados nas revoluções industriais, ou seja, a revolução industrial não é somente um fenômeno de desenvolvimento tecnológico, mas também de diversas transformações econômicas que degradam a qualidade de vida da classe proletarizada.

Atualmente, diversos estudiosos discutem qual revolução industrial vivenciamos. É possível que já se iniciou a quarta revolução industrial, denominada “Indústria 4.0”,

marcada pela automação das máquinas. Outra vertente acredita que estamos passando pela intensificação da terceira revolução, iniciada no século XX, também denominada como revolução digital. Assim como na primeira revolução industrial, estudada por Marx (2013), em que o autor estudou o valor de troca da mercadoria trabalho, a revolução digital também tem contribuído para transformações importantes do trabalho no capitalismo. Porém, uma das principais características da revolução digital, é a transformação na produção, especialmente quanto à matéria prima de suas mercadorias.

São diversas as razões para o custo de produção de mercadorias digitais ser mais baixo. A matéria-prima que utilizam, a maneira como são produzidos e a forma de distribuição são algumas delas. Enquanto outras mercadorias utilizam matérias-primas diversas que dependem da exploração da natureza, situação cada vez mais problemática, as tecnologias digitais são dados numéricos armazenados em discos metálicos ou microchips, que podem ser reutilizados. Logo depois, tem-se a possibilidade de reprodução de cópias destas mercadorias a partir de um original, sem a necessidade de mais matéria-prima ou mão de obra, que podem ser realizadas em tempo imediato. Além disso, são capazes de aproveitar estruturas de mercadorias passadas para novas, por meio da criação de versões com pequenas alterações, como a correção de erros da produção por pequenas adaptações (*updates*), entre outras vantagens.

Em seguida, a distribuição é outro motivo importante no corte de custos, ocorrendo por meio da internet, sem a necessidade de transporte, lojas físicas ou mesmo um estoque. Um exemplo clássico das vantagens de distribuição das mercadorias digitais é o fim das locadoras de filmes e videogames, como a multinacional americana *Blockbuster*. Este tipo de entretenimento pode ser acessado pela internet, por serviços conhecidos como *downloads* ou *streaming*, como ficou popular pela empresa *Netflix*. Como resultado, ao diminuir a necessidade de funcionários, aumenta também o desemprego, fazendo a mão de obra se tornar mais barata.

A pesquisa a seguir concentra-se no valor de uso das mercadorias digitais, como o videogame. Serão abordados os condicionantes socioeconômicos do capitalismo, as possíveis causas para mais e mais pessoas encontrarem o atendimento de suas necessidades em mercadorias virtuais. Tomando-se por base o trabalho da PHC, discutir-se-á de que modo grande parte da popularidade do videogame se deve à falta de recursos materiais, ocasionando a desigualdade social que tem atingido cada vez mais pessoas.

4.3 A Tecnologia da substituição e a realidade virtual

Em seu trabalho sobre os jogos, Elkonin (1998, p. 166) cita que “[...] as pesquisas realizadas pelos colaboradores de Lewin mostram que o valor substitutivo das ações é tanto maior quanto mais real for a ação substitutiva”. Esta afirmação é muito importante quando se trata dos jogos de videogame, originados da tecnologia audiovisual desenvolvida especialmente na terceira revolução industrial. Atualmente, é cada vez mais evidente como seus produtores procuram aproximar cada vez mais a experiência de jogar virtualmente com a atividade ali simulada. Embora esta seja uma característica comum aos produtos da revolução digital, nos jogos de videogame tem sido utilizada pelos seus produtores como principal justificativa para os consumidores adquirirem o produto. Analisando em perspectiva, essa atitude parece uma tentativa de tornar a ação substitutiva mais valorosa, a ponto de as características de jogo praticamente sumirem.

Para Elkonin (1998, p. 167), “Isso significa que as ações na esfera irreal, no sentido de satisfazerem as necessidades, possuem um valor substitutivo mínimo. Seria mais acertado dizer que a satisfação das necessidades no estrato irreal é impossível”. Ou seja, entende-se que o videogame não pode satisfazer a necessidade que propõe. Uma pessoa que jogar um jogo de futebol virtual, por exemplo, não vai encontrar a atividade física equivalente. Mas ainda que não consiga tal satisfação, sua constante busca e a promessa para atingir é o suficiente para se tornar necessário e, por sua vez, ser transformado em mercadoria pelo capitalismo. É como se o capitalismo vendesse constantemente um produto que promete se aproximar cada vez mais do real para satisfazer as necessidades que a classe trabalhadora não consegue atender graças ao próprio capitalismo.

Contudo, como afirmado por Marx (2013), para atender às suas necessidades, o homem coloca a natureza em seu poder e o que parecia impossível hoje, se torna possível amanhã. É justamente seguindo esse pensamento que, ao olhar para os avanços tecnológicos alcançados pela humanidade, pode-se afirmar que as barreiras de hoje serão superadas em breve. Neste sentido, a tecnologia digital tem conseguido grandes avanços, sendo o videogame um grande expoente. Os primeiros jogos de videogame eram representações construídas com grande limitação de cores e pontos para a construção de suas imagens. Hoje, é possível encontrar jogos onde é difícil distinguir entre imagem real e a digitalmente criada.

Para registrar aqui exemplos dos avanços tecnológicos, será abordado aquele que se acredita ser o maior expoente de investimento em transformar elementos da vida real em virtual. Atualmente, e como já mencionado, a tecnologia virtual tem recebido investimentos

importantes e diversos jogos estão sendo produzidos para aproveitar este recurso, muitas vezes utilizando temas com poucos detalhes. Com a popularização da internet, é preciso também averiguar o aprofundamento de relações virtuais, como no caso das redes sociais. Entre todas as redes sociais criadas até hoje, talvez a mais bem-sucedida seja o *Facebook*.

O *Facebook* proporcionou ao seu criador e dono, Mark Zuckerberg, riqueza suficiente para se posicionar entre as dez pessoas mais ricas do mundo. Isto tudo começou a mudar a partir de 2020, desde que a empresa começou a fazer investimentos em transformar a rede social mais popular do mundo em uma experiência de realidade virtual, muito semelhante às encontradas e desenvolvidas para os videogames. O bilionário então mudou o nome de todos os seus produtos, inclusive sua rede social, para “Meta”, e passou a desenvolver, produzir e comercializar óculos de realidade virtual. Até então, foi investido – em mão de obra, propaganda, entre outros –, dinheiro suficiente para derrubar o bilionário das primeiras posições da lista. Como resultado, Zuckerberg passou a ocupar a 14ª posição entre as pessoas mais ricas do mundo.

Neste mundo de realidade virtual são oferecidos, além de jogos de videogame, as funções clássicas do *Facebook*, que ainda continuam sendo amplamente utilizadas em sua forma clássica. Os óculos produzidos pela empresa Meta possibilitam aos usuários jogarem jogos de videogame de outras empresas. Além do objetivo de deixar a realidade virtual mais próximo das experiências simuladas, este dispositivo tem sido constantemente atualizado com os últimos recursos tecnológicos existentes. Entre estes recursos se destacam a melhor experiência visual com o desenvolvimento de tela com mais resolução, melhorias na reprodução de som, ao mesmo tempo que se tenta construir um equipamento mais leve e confortável possível para a utilização prolongada.

É importante ressaltar que os produtores do “Óculos Quest” – como é conhecido o dispositivo que permite o acesso à realidade virtual da empresa “Meta” –, tem o objetivo de tornar seu produto uma opção mais acessível aos usuários. Este também parece ser o objetivo de outras empresas do ramo de videogame. Hoje, existem empresas de videogames que produzem dispositivos de tecnologia virtual com recursos de última geração, como acontece com os produtos da empresa japonesa *Sony*, que ainda são de mais difícil acesso. Em contrapartida, a empresa mais popular da indústria dos videogames, por exemplo, oferece uma solução de papelão para que os jogadores possam utilizar seu aparelho para acessar os jogos e aplicativos de tecnologia virtual.

Contudo, ressalta-se que não são os avanços tecnológicos que fazem dos jogos de videogame que simulam a realidade tão populares, a ponto de ultrapassarem em número de

vendas de músicas, filmes e livros, como foi apresentado na introdução deste trabalho. Elkonin (1998, p. 166), ao definir os jogos como ferramentas de transmissão cultural, afirma que “ao mesmo tempo, quanto maior é a necessidade, tanto mais se acentua a tendência para a substituição”.

A afirmação supracitada também pode ser verificada ao se investigar mais detalhadamente a atual e crescente quantidade de necessidades impedidas de ser realizadas no plano do material, fator que se acredita estar levando as pessoas a tenderem para a substituição, conseqüentemente, causando a popularidade dos videogames. Isto acontece pelo também crescente número de proletariados que assiste a classe burguesa se aproveitar dos mais diversos recursos para as mais diversas atividades.

4.4 Valor de uso da mercadoria virtual

Como visto anteriormente, o atendimento de necessidades da vida real nos jogos, ainda que não seja o princípio motivador, possui importante contribuição para a atividade por meio de representações. Destarte, pretende-se investigar, como hipótese, de que modo as necessidades que não são atendidas na realidade podem estar levando o videogame a se tornar tão popular. Em seguida, verificar-se-á como estas necessidades são representadas nos jogos. Acredita-se que a exploração da classe trabalhadora, a atual fase em que se encontra a distribuição de riquezas materiais e os interesses de seus produtores cria necessidades representadas nos jogos.

É importante ressaltar alguns pontos sobre o valor da mercadoria virtual. Considera-se que, por um lado, substituir a mercadoria real pela virtual está em acordo com a atual fase do capitalismo. Por outro lado, os jogos possuem importância no desenvolvimento humano, isto os torna familiares e mais aceitáveis, sobretudo quando considerada sua característica de substituição. Isto se dá, também, porque a situação lúdica não tem limitações rigorosas ou é restrita a um determinado tipo de jogo. Elkonin (1998, p. 165) coloca a questão da seguinte maneira:

Numa pesquisa comparativa, Sliosberg descobriu que a satisfação mediante o substituto do objeto real (uma tesoura de papel, por exemplo) é muito possível e depende, em cada caso, do caráter da situação em seu conjunto. A situação lúdica não tem limitações rigorosas. Poderia denominar-se livre. Determinadas formas de substituição só são possíveis na situação lúdica, em que os objetos não têm significação fixa, como lhes é próprio nas situações reais.

Elkonin (1998, p. 167) continua: “Lewin e Sliosberg captaram, segundo nos parece, uma das peculiaridades mais importantes do jogo infantil. Disseram que o jogo é, por um

lado, um estrato singular da realidade e, por outro, que as ações lúdicas se parecem, por seu dinamismo, com as dos ‘estratos irrealis’”.

Contudo, como visto anteriormente, estas características também estão presentes nos jogos em idades avançadas, como nos jogos de regras, sendo a diferença entre eles uma questão de como as representações são apresentadas em detrimento da regra. Ademais, estes jogos têm início em determinada idade, mas não foram encontrados trabalhos que afirmem que estes impulsos desapareçam, mas sim que sua função perde importância em decorrência de novas relações que são desenvolvidas.

A relação entre a crise e o capitalismo era um dos tópicos que teria mais destaque na obra de Marx (Rosdolsky, 2001). O autor pretendia dedicar um livro para tratar das crises e do mercado mundial, este seria a conclusão de *O Capital*, o que lamentavelmente não foi possível. Contudo, afirma que pode-se interpretar o fenômeno das crises por meio das categorias trabalhadas por Marx (Rosdolsky, 2001). Marx (2014, p. 282), por exemplo, reitera no livro II de *O Capital* que “os meios de trabalho são, em grande parte, constantemente revolucionados pelo progresso da indústria” e que “São principalmente as catástrofes, as crises que forçam tal renovação prematura dos equipamentos industriais em grande escala social” (Marx, 2014, p. 282).

Destarte, é evidente e permite ilustrar a questão de como a crise causada pela pandemia de Covid-19 acelerou a revolução da indústria tradicional, necessária para atender à demanda criada pelo próprio capitalismo por produtos virtuais, que já vinha ocorrendo. Ou seja, a substituição de mercadorias produzidas com base em diversas matérias-primas por soluções virtuais, como a substituição de livros impressos por virtuais, os *e-books*, e muitos outros. Este fenômeno é geralmente visto como um desenvolvimento tecnológico descompromissado, fruto do devir do homem e objeto do capitalismo. Porém, procurar-se-á entender este fenômeno na sua totalidade, investigando como as crises se relacionam com a sua força de produção.

Neste tópico, pretende-se conhecer brevemente a crise agravada pela pandemia de COVID-19 e a desigualdade social. Em seguida, como as soluções digitais empobrecem a qualidade da vida da classe proletária, que vão desde pequenos males, como a luz emitida por dispositivos como tablets e computadores, para leitura dos livros digitais, que emitem luzes que ocasionam desconforto e possíveis problemas moderados de visão, até a perversão de atividades, como o exemplo do esporte e da sociabilidade que, ao se tornarem virtuais, perdem características fundamentais.

Uma pesquisa do movimento global OXFAM (Comitê de Oxford para Alívio da Fome) realizada em maio de 2022, apontou que milhões de pessoas em todo o mundo estão enfrentando crises no custo de vida e que a desigualdade, já extrema antes do COVID-19, atingiu novos níveis (Um novo [...], 2022). Porém, nota-se que a riqueza de bilionários disparou durante a pandemia do COVID-19, à medida que empresas dos setores de alimentos, farmacêutico, energia e tecnologia lucram (Um novo [...], 2022).

Para exemplificar esta crise, “um novo bilionário surgiu a cada 26 horas durante a pandemia, enquanto a desigualdade contribuiu para a morte de uma pessoa a cada quatro segundos” (Um novo [...], 2022). Além do mais, “os 10 homens mais ricos do mundo dobraram suas fortunas durante a pandemia enquanto a renda de 99% da humanidade cai, também revela o relatório da OXFAM, A Desigualdade Mata” (Um novo [...], 2022). No mesmo sentido, no Brasil, “são 55 bilionários com riqueza total de US\$ 176 bilhões. Desde março de 2020, quando a pandemia foi declarada, o país ganhou 10 novos bilionários” (Um novo [...], 2022).

O aumento da riqueza dos bilionários durante a pandemia foi de 30% (US\$ 39,6 bilhões), enquanto 90% da população teve uma redução de 0,2% entre 2019 e 2021. Os 20 maiores bilionários do país têm mais riqueza (US\$ 121 bilhões) do que 128 milhões de brasileiros (60% da população) (Um novo [...], 2022).

Mas, como dito antes, a pandemia só agravou a desigualdade que já vinha crescendo. De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) desenvolvido pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a concentração de renda aumentou em 2018 no país, um ano antes da pandemia de Covid-19. Os dados mostram que o rendimento mensal dos 1% mais ricos do país é quase 34 vezes maior do que o rendimento da metade mais pobre da população. Ainda, o estudo mostrou que a renda dos 5% mais pobres caiu 3%, ao passo que a renda dos 1% mais ricos aumentou em 8% (PERET; NERY, 2019).

Pode-se concluir que, mesmo antes da pandemia, o mundo vive o que Marx (2010b) já denunciava, em que a riqueza produzida historicamente não é acessada pelo proletariado. Assim, os trabalhadores são impedidos de usufruir dos frutos do seu trabalho, com muitos deles tendo sido transformados nas mais diversas tecnologias para o atendimento de suas necessidades. Marx (2010b, p. 80) afirma que “[...] o trabalhador se torna tanto mais pobre quanto mais riqueza produz, quanto mais a sua produção aumenta em poder e extensão”.

Entre os setores que mais se beneficiaram da crise está o da tecnologia digital, que intensificou a renovação industrial já iniciada pela pobreza material da desigualdade social,

aumentando o seu valor de uso. Ou seja, a ascensão das tecnologias digitais (celulares, tablets, videogames) também foi impulsionada pela falta de acesso às riquezas diversas e à renovação industrial própria do capitalismo. Os produtos digitais, muitas vezes, servem de simulacros de mercadorias reais para aqueles impedidos de acessar o real, pois oferecem experiências mais baratas e que requerem menos tempo dos seus usuários, mas são apresentadas como novidades e avanços tecnológicos quando comparadas às forças produtivas anteriores.

Como exemplos, destacam-se a substituição de produtos, como os livros físicos por *e-books*, ou até a animais de estimação por robôs, passando por instrumentos musicais por imitações de plástico com botões, além de outros diversos itens, como aparelhos esportivos por controles de videogame etc. Produtos que são mais atrativos para aqueles que não podem possuir aquilo que seu trabalho deveria possibilitar agora aparecem como oportunidades de conhecer estas experiências. Este fato nada mais exprime senão “o objeto (Gegenstand) que o trabalho produz, o seu produto, se lhe defronta como um ser estranho, como um poder independente do produtor” (Marx, 2010b, p. 80).

O mesmo fenômeno pode ser observado em atividades de interação com outras pessoas. Por exemplo, encontros pessoais viram videochamadas, a prática de esportes em grupo por E-esportes, o trabalho presencial pelo *home office*, a educação presencial pelo ensino remoto, as brincadeiras pelo videogame etc. O número de substituições cresce cada vez mais onde a tecnologia digital consegue chegar, o que pode ser ilustrada pela afirmação de Marx (2010b, p. 80) de que “com a valorização do mundo das coisas (Sachenwelt) aumenta em proporção direta a desvalorização do mundo dos homens (Menschenwelt)”.

São possíveis diversos exemplos desse fenômeno proporcionado pelas tecnologias digitais, entretanto, cabe retornar ao videogame, um dos maiores expoentes deste fenômeno. Destarte que o seu poder de simulação é imenso, e assim como certas tecnologias, preenchem lacunas que o desejo não encontra respaldo na realidade, pois, por meio dele, é possível simular o que materialmente é impossível. Por exemplo, mesmo para a maioria dos bilionários, uma corrida entre espaçonaves no espaço parece impossível, mas já é algo completamente aceitável em jogos de videogames, uma vez que somente duas das pessoas mais ricas do mundo (vale ressaltar que são investidores em videogames e outras tecnologias digitais, como será abordado adiante), possuem foguetes com essa capacidade.

Enquanto isso, o videogame se torna a única opção para praticar certas atividades, como, por exemplo, corrida de automóveis esportivos. Esta é uma atividade que requer recursos materiais inacessíveis para a maioria das pessoas, sobretudo para as que não têm condições, nem mesmo para possuir um carro para ir ao trabalho. Isso leva ao fato de que,

quanto mais próximo o virtual da realidade, mais são aclamados, passando a ideia de que o que simulam é até mais gratificante do que a experiência real, principalmente. Assim, acredita-se ser necessário aprofundar a discussão por meio de um subtópico, neste caso, referente à simulação da realidade, em detrimento da pobreza material para o exercício destas mesmas atividades.

A intenção foi de denunciar uma perigosa tendência no capitalismo. Diante da substituição do material pelo virtual, fruto da desigualdade social, agravada pela crise, em que se encontram mercadorias virtuais como o videogame. Contudo, pode-se afirmar que os interesses dos detentores dos meios de produção se realizam na desigualdade social, ao venderem soluções virtuais, de modo que passar-se-á, no próximo tópico, a conhecer os investimentos em tecnologia na corrida para o aprimoramento da simulação de experiências e mercadorias.

4.5 Os donos dos meios de produção do videogame

Uma vez que a orientação sobre as mercadorias no contexto do capitalismo e os meios de produção das tecnologias digitais, aos quais o videogame pertence, tenha sido estabelecida, cabe proceder à identificação dos detentores desse meio de produção. Um fato importante que merece nossa atenção é que as empresas vendem mercadorias com códigos fechados, impossibilitando reparos como os possíveis de serem feitos em uma cadeira, por exemplo. É pela vontade das empresas que um *software*, jogo, ou sistema operacional, é encerrado ou recebe manutenção. Assim, os donos dos meios de produção podem controlar a qualidade de suas mercadorias e definir por quanto tempo poderão ser consumidas.

A revista norte-americana *Forbes* (Torchinsky, 2022) é referência em pesquisas sobre quem são as pessoas mais ricas do mundo, mas é importante ressaltar que os resultados coletados estão sujeitos a erros. Por exemplo, existem bilionários que não declaram suas posses e outros que mentem sobre elas. Este foi o caso de Donald Trump que, em 1984, se passou por outra pessoa para subir na lista, em uma manobra que só foi descoberta em 2018. Mentir desta forma pode ajudar com investidores, bolsa de valores e até politicamente, como foi com Trump. Contudo, os resultados da revista serão suficientes para ilustrar a revolução industrial com os donos de produção do videogame e, conseqüentemente, de suas mensagens.

Em 2022, segundo a revista *Forbes*, seis das dez pessoas mais ricas do mundo são do ramo da tecnologia digital e trabalham com a produção de videogames, jogos de videogame, ou mesmo com ambos. Este fato evidencia o quanto a necessidade de consumo de experiências virtuais tem superado outras necessidades.

Na primeira posição da revista está o bilionário Elon Musk, que começou sua carreira aos 12 anos de idade, produzindo e vendendo jogos de videogame. Além de vários investimentos na área de tecnologia digital, hoje é dono da Tesla, empresa que produz carros elétricos. Cabe atentar para o detalhe de que, recentemente, também é possível jogar videogames enquanto o carro se autodirige. Entre outros projetos destaca-se a compra do *Twitter* (uma das maiores redes sociais digitais), com a intenção de remover as restrições que a empresa impôs contra o racismo, informações falsas (como as *fake news*), teorias da conspiração etc. Outros projetos são: fabricação de *smartphone*, androides (robôs com inteligência artificial e aparência humana) e a *Starship*, que consiste em foguetes utilizados para viagens espaciais.

Na segunda posição e por alguns anos a pessoa mais rica, encontra-se Jeff Bezos, dono da empresa *Amazon*, *Blue Origin* (aeroespacial) e *The Washington Post* (jornal), além disso, é um dos primeiros acionistas do *Google* e atua por meio de investimentos nas empresas *Uber*, *Airbnb* e *Twitter*. Inicialmente, a *Amazon* era mais conhecida por produzir e vender livros digitais (*e-books*) e aparelhos para leitura de *e-books* (*kindle*) que substituem os livros impresso. Hoje, ela também comercializa modelos convencionais de tablets, o *kindle fire* e intermedeia vendas *online* por meio de sua loja virtual. Além disso, a *Amazon videogames* desenvolve e distribui jogos para diversos tipos de videogames.

A *Amazon* foi fundada em 1994, em Seattle. Em julho de 2021, Bezos deixou o cargo de CEO da empresa para se tornar presidente do conselho administrativo. Entre diversas notícias de sua vida pessoal, muito se é comentado sobre a ideia de impedir a formação de sindicatos para os seus trabalhadores. Seus funcionários também denunciam condições desumanas de trabalho, entre elas serem obrigados a urinar em garrafas de plástico para economizar tempo de produção.

O bilionário Bill Gates permaneceu como o primeiro lugar por diversos anos, porém, depois de muitos investimentos e um divórcio, se encontra na terceira posição. Sua empresa, a *Microsoft*, por várias vezes foi processada por monopólio. A *Microsoft* atua nos mais diversos campos de tecnologia digital, sendo a desenvolvedora do Sistema Operacional (OS) *Windows*, do *software Office*, entre outros. Também é responsável pelo videogame *Xbox*, um dos aparelhos para execução de jogos mais influentes do segmento, bem como é uma das mais influentes produtoras de jogos de videogames.

Mark Zuckerberg é o quinto homem mais rico do mundo. O *Facebook* hoje investe em videogames que misturam rede social e a realidade virtual conhecida como “Meta”. Além do *Facebook*, é dono das redes *WhatsApp* e *Instagram*. Atualmente, mudou o nome da Empresa

Facebook para *Meta*, visando reforçar a intenção de transformar suas redes sociais em realidade virtual. Neste sentido, entre vários produtos para a vida na realidade virtual destacam-se a venda de terrenos e lojas virtuais para empresas tradicionais.

O sétimo colocado no *ranking* trabalha com tecnologia digital, mas não tem negócios relacionados a videogames, mas tem um posicionamento interessante sobre eles. CEO da *Oracle*, Larry Ellison construiu uma carreira vendendo *softwares* empresariais para clientes, mas, aparentemente, ele traça uma linha quando se trata de videogames e seu efeito na juventude de hoje. “Fico tão perturbado com crianças que passam o dia todo jogando videogame”, disse Ellison durante uma sessão de perguntas e respostas na conferência HCM World, em Las Vegas: “Quando eu era criança, o sol nasceu, eu estava na minha bicicleta e, se meus pais tivessem sorte, eu estava em casa antes de escurecer” (Kanaracus, 2014, tradução nossa). Ellison acredita que os videogames fazem sucesso porque são mais fáceis do que a vida real (Kanaracus, 2014, tradução nossa).

Larry Page, um dos fundadores da empresa *Google* e se encontra na nona posição entre os mais ricos. Diferente dos bilionários já citados, a empresa *Google* possui vários fundadores e acionistas, de modo que existem outros fundadores dela entre os 20 mais ricos. Vale ressaltar que a empresa *Google* tem vários investimentos em videogames e até mesmo dedica uma seção especial para vídeos sobre o assunto em uns dos seus principais serviços, o *YouTube*. Sua loja virtual possui milhares de jogos para diversos tipos de aparelhos, com TVs, tablets, celulares, videogames etc.

Outro ponto sobre quem são os detentores dos meios de produção consiste em destacar que existem diversas empresas bilionárias que não apontam representantes, mesmo quando procuram se destacar pelos seus faturamentos. A exemplo disto cita-se a *Sony*, responsável pelo *Playstation*, um dos videogames mais lucrativos na atualidade. E a empresa japonesa, ex-fabricante de brinquedos, pioneira no segmento de videogames, *Nintendo*. Além destas, existem diversas empresas que lucram muito com o investimento na indústria dos videogames. Entre todos os nomes e outros já mencionados que poderiam estar relacionados aos detentores dos meios de produção, foram encontrados poucos investimentos na humanização das relações em detrimento aos investimentos na tecnologia virtual.

Ademais, o fenômeno da substituição do real pela tecnologia digital adquire ainda mais aspecto de revolução quando se pensa sobre a sua extensão. Além da grande quantidade de jogadores existentes e negócios financeiros, como os supramencionados, a ideia de transformar o maior número de mercadorias e relações humanas em jogos de videogame se torna evidente na “Gamificação”. Na Gamificação busca-se ir além do que é definido como entretenimento,

tentando substituir também atividades importantes para o desenvolvimento humano, como ocorre com o trabalho e a educação, entre outras áreas essenciais.

4.6 A Gamificação das relações humanas

Define-se por “gamificação”, “o uso de técnicas de jogos, notadamente de jogos de vídeo (videogames), em outros campos de atividade” = ludificação, joguificação” (Gamificação, 2023). A “Gamificação” tem sido vista como o futuro das relações humanas, pois é a combinação entre a atividade humana de jogar com o desenvolvimento tecnológico, uma maneira de atingir o potencial individual como nenhum conseguiu até então.

Chou (2014), pioneiro na Implementação da gamificação, pesquisa o tema há mais de 20 anos. Ele também é autor da obra *Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards* (Gamificação acionável: Além de pontos, distintivos e placares). Esta obra é considerada um dos livros mais influentes sobre a gamificação, por meio da qual Chou (2014) defende que a recompensa virtual (abordada por um viés behaviorista), presente em jogos de videogame, também pode ser utilizada para estimular os trabalhadores em suas tarefas. Chou (2014, p. 1, tradução nossa) inicia o livro afirmando que:

[...] a gamificação eficaz é uma combinação de design de jogos, dinâmica, economia behaviorista, psicologia motivacional, experiência do Usuário e Interface do usuário, neurobiologia, tecnologia de plataformas, bem como implementações de negócios que impulsionam o retorno de investimentos.

Burke (2015), outro estudioso renomado sobre o tema, em seu livro *Como a Gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias*, enfatiza a potencialidade da gamificação para diversas áreas da educação. O autor lista, entre as possibilidades de educação pela gamificação “aplicativos gamificados para instruir pessoas a perder peso, parar de fumar, melhorar sua condição física, corrigir a postura, administrar finanças pessoais, tomar remédios e aprimorar a memória” (Burke, 2015, p. 74). O autor cita três importantes experiências de ensino que considera bem-sucedidas:

Governo dos EUA - O departamento de Saúde e Assistência Social desenvolveu uma solução gamificada para educar cuidadores em relação às melhores práticas em termos de privacidade e segurança. Duolingo - Um site para o aprendizado gratuito de idiomas que usa a gamificação para envolver os usuários na aprendizagem de uma segunda língua. Wall Street Survivor (Sobrevivendo em Wall Street) - Essa solução gamificada ensina potenciais investidores como investir no mercado de ações sem arriscar dinheiro de verdade (Burke, 2015, p. 74).

Neste sentido, a gamificação tem obtido conquistas importantes em sua ampliação. Não é somente no ensino informal, como no de novas línguas, que se pode observar a utilização dos jogos para a educação e, conseqüentemente, o videogame. Atualmente, existe um vasto material científico produzido justificar a utilização dos jogos para a educação. Pode-se contar com autores que vão desde Platão, na Grécia antiga, até os contemporâneos, como Piaget. Ademais, educadores também podem contar com a especialização na disciplina de Ludopedagogia, ofertada por faculdades no Brasil, as quais possuem foco na utilização de jogos.

Outra evidência da ampliação da gamificação no Brasil está na educação escolar pública, que passou a sugerir, a partir de 2013, por meio das Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica de crianças, a utilização de jogos na prática educacional, tornando-os ainda mais familiares para as pessoas de maneira geral, o que também se pode deduzir que impulsionará a utilização do videogame, atualmente o maior expoente desta atividade. A respeito dos jogos, as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica argumentam que:

[...] nessa etapa deve-se assumir o cuidado e a educação, valorizando a aprendizagem para a conquista da cultura da vida, por meio de atividades lúdicas em situações de aprendizagem (jogos e brinquedos), formulando proposta pedagógica que considere o currículo como conjunto de experiências em que se articulam saberes da experiência e socialização do conhecimento em seu dinamismo (Brasil, 2013, p. 37).

Já no limite entre o entretenimento e o trabalho, é crescente o número de pessoas que procuram carreira como jogadores profissionais de videogames. Aqueles poucos que conseguem são exaltados pela mídia, incentivando milhares a tentarem o mesmo. Atualmente, os mais populares são os atletas de E-esportes, patrocinados por empresas diversas. Eles disputam prêmios milionários em eventos que reúnem milhares de pessoas e, não muito diferente dos esportes tradicionais, também são transmitidos no mundo inteiro por canais de televisão e internet.

Pode-se então afirmar que a gamificação é um grande, senão o maior, expoente do fenômeno vivenciado atualmente, em que as relações sociais e materiais estão sendo substituídas por soluções virtuais. A utilização de jogos de videogame para gerenciar trabalhadores de uma empresa, como abordado neste estudo, colabora neste sentido. Isto é possível porque, atualmente, a divisão do trabalho imposta pelo capitalismo leva os trabalhadores a se venderem em atividades tão fragmentadas que, além de não serem tratados como indivíduos com necessidades específicas, agora são levados a perseguir premiações e

objetivos virtuais enquanto o seu trabalho produz riquezas materiais a serem apropriadas pela classe dominante.

Desse modo, o capitalismo pode vender novas soluções para problemas antigos e estruturais, de ordem econômica e causados pelo próprio capitalismo, como acontece pela desigualdade social, possibilitando sua renovação e propagação. A criação e a satisfação das necessidades foram analisadas por Marx (2013) e colocadas como um dos principais motivos para a manutenção do capitalismo. Pode-se relacionar o jogo oferecido na relação de poder exercido entre classes ao tentar evitar o estranhamento causado pelo gerenciamento computadorizado, que evidencia a frieza da nova fase da burocracia à qual a massa de trabalhadores é submetida.

Os jogos logo aparecem como interfaces familiares, construídas por relações que se iniciam em idades cada vez mais prematuras e que procura satisfazer alguns anseios da vida real por meio de suas características. Nestes, existem recompensas e uma posição geral em classificações, que servem como estímulos positivos.

Neste capítulo observou-se que a quantidade de necessidades não atendidas no plano da realidade causada pela desigualdade social colabora na busca de satisfação pela representação virtual proporcionada pelos jogos. Uma vez que o jogo não é capaz de satisfazer esta necessidade, mas oferece algum prazer neste sentido, tornando-se o produto ideal. Conseqüentemente, existe um número cada vez maior de pessoas que investem capital neste fenômeno, tendo em vista a oportunidade de seu acúmulo. Na grande maioria das vezes, os detentores dos meios de produção não se preocupam com a degradação das relações humanas.

Também se destacam exemplos da difusão de ideologias favoráveis aos detentores dos meios de produção para defender seus interesses, mesmo quando é necessário mentir sobre o esporte e a sociabilização promovidos pelo videogame, como foi exemplificado nas propagandas apresentadas. Em seguida, foram explicitadas as relações de produção do videogame, a influência das crises econômicas para sua popularidade, seu crescente valor de uso na atual fase do capitalismo, quem são seus produtores e a tentativa de expansão desta indústria pela gamificação.

Uma vez conhecida a classe que possui os meios de produção, tratar-se-á com mais aprofundamento sobre seus interesses que não se materializam somente em propagandas, mas também no produto final, ou seja, nas mensagens dos jogos de videogame. Marx e Engels (2007, p. 47) descrevem que “as ideias da classe dominante são, em cada época, as ideias dominantes, isto é, a classe que é a força material dominante da sociedade é, ao mesmo tempo, sua força espiritual dominante”.

A próxima investigação analisa como os produtores dos videogames se aproveitam da desigualdade social, da pobreza e das crises causadas pelo trabalho alienado para vender um número cada vez maior de possíveis soluções virtuais e, ao mesmo tempo, procuram garantir que esta forma de trabalho continue. A seguir, também será abordada a definição de jogos para a Psicologia Histórico-Cultural e outros detalhes que devem ser considerados quando se estuda este tema, como a diferença entre brincadeira e jogos e a função desta atividade para a vida em sociedade.

5 O JOGO DA VIDA E O *THE GAME OF LIFE*

Remetendo novamente a *détour* proposta por Kosik (1969), para conhecer o objeto de estudo na totalidade, percorrer-se-á mais uma parte da curva no sentido de aprender as relações – antes ocultas – sobre o objeto aqui analisado. Tendo como objeto os jogos de videogame, pretende-se utilizar um jogo de videogame em especial, com o propósito de sintetizar de modo dialético a experiência de jogar uma obra popular. Ademais, este jogo traz diversos exemplos sobre os valores capitalistas quanto ao trabalho.

Estes resultados ajudarão a pensar no capítulo seguinte, sobre os possíveis prejuízos para o desenvolvimento humano, utilizando os trabalhos desenvolvidos pela PHC, sem deixar de considerar o ponto de partida: a *ClassInd*.

5.1 A estrutura do Jogo da Vida (*The Game of Life*)

Iniciando pela origem do Jogo da Vida, percebe-se como esta obra é concebida partindo da concepção e de interesses particulares que confluem com os interesses da classe burguesa. O fato de esta classe deter os meios de produção, possibilita-lhe desenvolver suas mercadorias visando ao lucro e não ao bem de seus consumidores, sendo guiados somente pelas oportunidades que se apresentam.

Isto é perceptível na história da empresa criadora do Jogo da Vida, a Milton Bradley, que hoje pertence à Hasbro, “Nascido em Vienna, Maine, Bradley trabalhou como desenhista mecânico e agente de patentes, mas se interessou por litografia. Ele abriu seu próprio negócio, a Milton Bradley Company, em Springfield, Massachusetts, em 1860” (Milton [...], 2022).

Fica claro que o jogo nasceu com intenções ideológicas:

Com a Guerra Civil dominando os Estados Unidos, Bradley queria criar jogos para contrabalançar o sombrio clima nacional. Ele concebeu um jogo que poderia fornecer instruções factuais e conselhos morais para os jovens. Ele desenvolveu o Checkered Game of Life, que incluía um pião que girava para indicar o número de quadrados para um jogador avançar. Bradley vendeu 40.000 cópias do jogo no primeiro ano. O Jogo da Vida ainda é popular hoje (Milton [...], 2022).

Quanto à empresa criada por Bradley:

Milton Bradley, segundo o site da Hasbro, nasceu em 1860, com trabalhos de litografia. O produto principal era um retrato de Abraham Lincoln sem barba. Lincoln acabara de ser eleito presidente dos Estados Unidos, fazendo com que o

retrato fosse um recordista de venda. Ao cultivar a barba, Lincoln, colocou a empresa em situação delicada. Em desespero, Bradley imprimiu várias cópias de um jogo que ele havia inventado, Checkered Game of Life, cuja popularidade o colocou no negócio do jogo (Vanzella, 2009, p. 134).

E, finalmente, a criação da versão moderna também parece uma questão comercial, mas que ainda assim preserva os valores capitalistas de sua versão original:

Em 1959, para comemorar os cem anos de vida da indústria, seus executivos resolveram lançar um jogo. Reuben Klamer, inventor de jogos, Reuben e um co-inventor, ao pesquisarem os arquivos da empresa, acharam o jogo Checkered Game of Life. Inspirados nele, inventaram e lançaram The Game of Life, hoje jogado em quase todo o mundo em pelo menos vinte idiomas (Vanzella, 2009, p.135).

Quanto à versão produzida atualmente no Brasil, o Jogo da Vida (Estrela, 2022) está entre os jogos de videogames mais populares do tema jogos de tabuleiro, tendo se tornado um dos jogos mais populares mundialmente a partir de versões físicas, estando disponível para videogames, celulares, computadores, tablets e outros dispositivos digitais. Recentemente, recebeu uma sequência também disponível para praticamente todos os dispositivos que suportam este tipo de tecnologia, a qual será abordada a seguir, desta vez da Hasbro.

Ademais, esta obra também possibilita demonstrar, nas atualizações dos temas encontrados nas obras mais novas, os interesses da classe dominante em conservar a atual ordem econômica e espiritual.

O Jogo da Vida, em sua versão original, é classificado no Brasil para crianças acima de 7 anos. Contudo, suas versões digitais não possuem classificação nenhuma, levando a acreditar que estas recomendações se referem ao perigo no manuseio das peças do jogo por crianças, assim como acontece com outros brinquedos, e não sobre a sua mensagem.

É importante ter em mente que, assim como foi mencionado sobre os videogames, os jogos de tabuleiros também apresentam diferentes versões que dividem uma estrutura em comum de regras e limitações nas possibilidades de criar representações de objetos. Esta estrutura é algo comparável ao motor de jogo presente nos jogos de videogame analisados anteriormente.

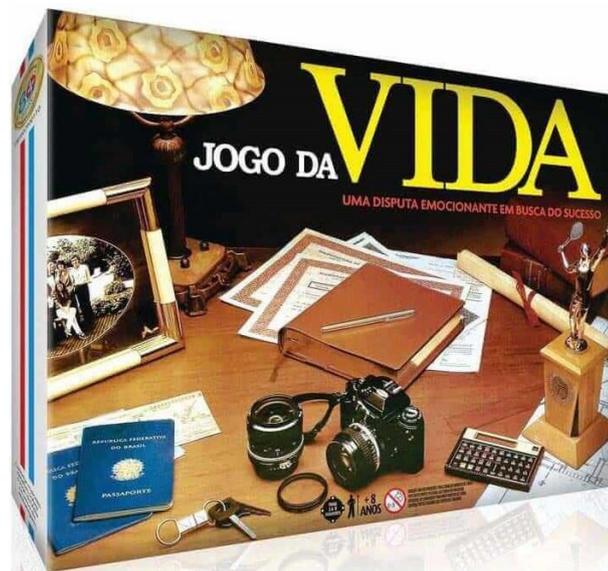
A seguir, será abordada a estrutura do Jogo da Vida, bem como exemplos encontrados em diferentes temas do Jogo da Vida em sua maneira de interpretar o capitalismo. Dessa forma, serão tratadas, em especial, as características dos jogos de tabuleiros e dos videogames para então conhecer sua continuação, existente somente em versão digital – o “Jogo da Vida 2”.

Para exemplificar a ideia de estrutura e tema nessa obra, é possível utilizar a mesma estrutura de um jogo para fins diferentes, apenas alterando as representações de seu tema. A exemplo disto, a estrutura do Jogo da Vida também foi utilizada para ensinar religião.

O Jogo da Vida católico, encontrado no MEB é um jogo educativo, seu objetivo é o de transmitir de maneira lúdica a doutrina católica às crianças. Impresso em papel grosso ou papelão. Sua estrutura mostra certa similaridade com o jogo da Glória ou do Ganso. É um jogo de tabuleiro com a base quadrada, com o percurso em espiral, dividido em 130 casas numeradas, que se percorre do interior para o exterior, conforme o número indicado, possivelmente, pelo lançamento de dados. Algumas casas têm o número pintado, outras não, há casas com desenhos alusivos aos Acidentes da Vida, o percurso representa a estrada da vida para uma criança católica (Vanzella, 2009, p. 74).

A versão brasileira foi traduzida pela empresa Estrela, em 1984. Diferente do jogo Banco Imobiliário, traduzido pela mesma empresa, o Jogo da Vida (Figura 16) manteve o seu nome original, e suas traduções são bem próximas dos elementos encontrados nos jogos, sendo considerado um dos brinquedos mais consumidos no Brasil.

Figura 16 - Capa da embalagem do “Jogo da Vida”

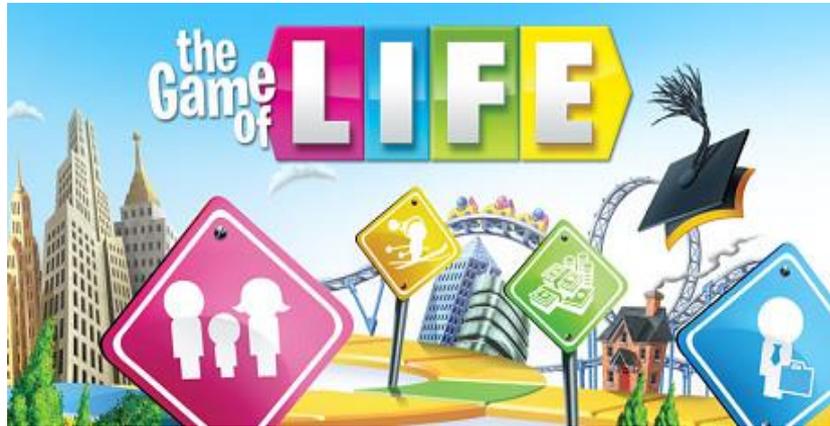


Fonte: Estrela (2018).

Até 2009, a Estrela era a única a comercializar o Jogo da Vida e o Banco Imobiliário, mas foi nesse período quando a Hasbro - empresa que detém seus direitos internacionais – também passou a comercializar a versão original do Banco Imobiliário, com o nome *Monopoly* (monopólio), e o Jogo da Vida manteve seu nome original *The Game of Life*. Enquanto a versão física do *The Game of Life*, produzida pela Hasbro no Brasil foi vendida

por curto período, a versão em videogame (Figura 17) pode ser encontrada para praticamente todos os dispositivos de videogame existente na atualidade.

Figura 17 - Capa do jogo de videogame *The Game of Life*



Fonte: Steam (2022c).

Ocorreram diversas alterações na maneira como o capitalismo é representado no Jogo da Vida, quando comparado entre os temas originais e o atual do jogo. Tais alterações dizem muito sobre a luta de classes, ainda que esta nunca tenha sido mencionada no jogo.

Figura 18 - Tabuleiro digital do jogo *The Game of Life*



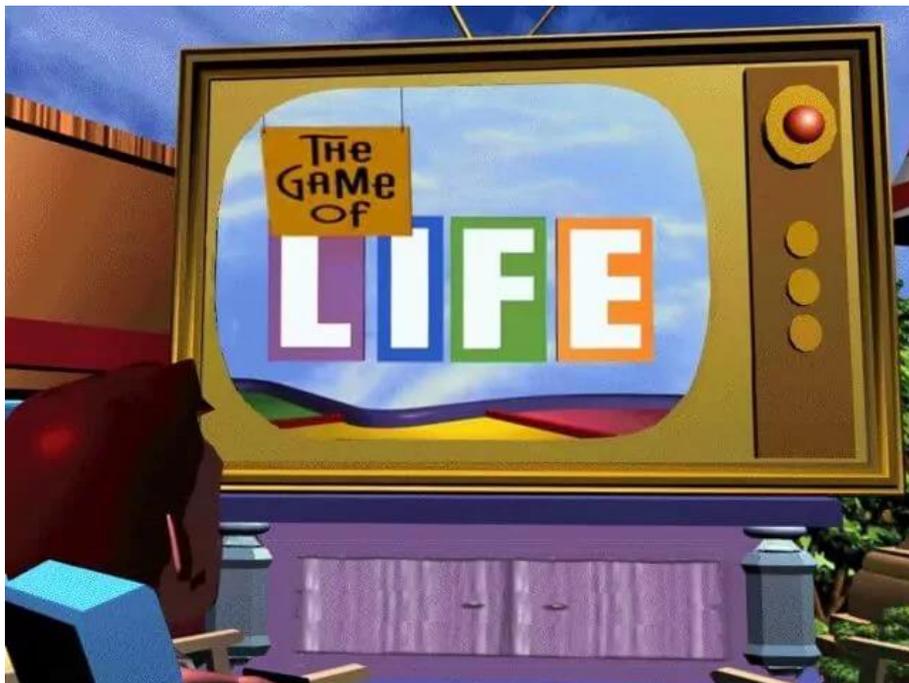
Fonte: Steam (2022c).

Em versão mais antigas do Jogo da Vida era possível até encontrar um setor de suicídio, remetendo à grande depressão, quando muitos americanos tiraram a própria vida após perdas financeiras. Entre as modificações no tema estão: o vencedor antes terminava como filósofo, agora é somente milionário; o perdedor acaba sendo classificado como

“família pobre” e passou a ser chamado como falido; e cada vez mais foram incluídos aspectos do capitalismo, como juros, empréstimos, hipoteca e outros.

A primeira versão para videogame do Jogo da Vida foi lançada nos EUA para computadores, em 1998 (Figura 19), mantendo as características do jogo original do tema. Alguns recursos foram adicionados, possibilitados pela tecnologia, como continuar uma partida interrompida antes de sua conclusão. Como mencionado anteriormente, atualmente, as versões digitais existem para praticamente todos os dispositivos capazes de executar jogos. Ademais, recentemente, foi criada uma nova versão exclusivamente digital chamada Jogo da Vida 2, continuação oficial, a qual também será conhecida com maior profundidade em seguida.

Figura 19 - Jogo *The Game of Life*, Windows - 1998



Fonte: The Game [...] (2000).

Tecnicamente, as versões digitais mais novas também trouxeram a possibilidade de se jogar com mais pessoas ou mesmo sozinho contra um jogador simulado pelo jogo. Agora, é possível jogos entre até 10 pessoas, uma vez que os recursos simulados nos jogos são infinitos, ao passo que o dinheiro, na versão física, só permitia os jogos entre no máximo 8 e no mínimo 2 jogadores. Ademais, as versões digitais mais recentes permitem a disputa entre jogadores *online* de partes diferentes do mundo por meio da internet. Outros aspectos foram possibilitados nas versões digitais, como a inclusão de tabuleiros com percursos diferentes e

conjuntos de regras diferenciados, como as partidas no modo *Party* (festa), a qual torna o jogo mais simples e rápido.

Somando as versões digitais, físicas e a *Party*, não foram encontradas outras diferenças na estrutura que valessem ser mencionadas, levando em conta a perspectiva de classes. Quanto a diferenças no tema desta obra, assim com verificado no *Banco Imobiliário*, existem diversas versões com estratégias diferentes para atrair públicos específicos, muitas vezes com participação de outras empresas. Entre estas empresas tem-se, por exemplo, Disney, Marvel, DC, que emprestam temas infantis, na maioria das vezes originados em filmes e desenhos animados, aproveitando da familiaridade já construída. E outras como a parceria feita com a rede de bancos Nubank (Brenner, 2023).

Serão apresentadas as características comuns da versão física comercializada por ambas as empresas – a Estrela e a Hasbro – e suas versões digitais, para descrever o jogo. Tanto na versão construída em papel e plástico, quanto na digital, o Jogo da Vida possui uma roleta com números de 1 a 10, peões em formato de carros com espaço para representação do jogador e sua possível família. Nas versões físicas, os pinos azuis representam o gênero masculino e pinos rosas o feminino. Cartões de sorte ou azar, apólices de seguro de vida, casa e carro, notas promissórias e notas de dinheiro também estão presentes. As representações mais corriqueiras, sobretudo entre as versões modernas, físicas ou digitais, trazem notas de \$ 1.000, \$ 5.000, \$ 10.000, \$ 20.000, \$ 50.000 e \$ 100.000, e cartas como: Carta Carreira Acadêmica, Carta Carreira, Carta de Primeira Casa, Carta Casa, Carta de Divisão da Fortuna e Carta de Investimento a Longo Prazo.

Nas versões físicas como a da Estrela, o máximo são oito jogadores e o mínimo dois. Nas versões digitais, por outro lado, é possível jogar sozinho, contra outro jogador simulado pelo jogo, ou até inúmeros jogadores, ainda que é mais comum o limite de 10 participantes. Para dar início ao jogo, escolhe-se entre os jogadores quem será o banqueiro, responsável por preparar e organizar todo o material do jogo. Também nas versões físicas, um dos jogadores deverá ser o banqueiro, aquele que vai fazer as transações do jogo, o que foi extinto nos videogames.

O percurso da versão física possui 162 lugares, a maioria possui algum tipo de instrução que leva os jogadores a ganhar ou perder dinheiro, ou em alguns casos casar e ter filhos. A versão do Jogo da Vida, comercializado pela Estrela a partir de 1984, traz como objetivo aposentar-se como milionário ou magnata, com os perdedores sendo aqueles que possuem menos dinheiro no final do jogo, ou mesmo foram levados à falência antes de

chegarem no último espaço dele. Ademais, a versão física mais conhecida no Brasil possui seis bifurcações pelo percurso. Existem versões físicas e digitais com mais ou com menos bifurcações, mas todas têm em comum a primeira, na qual a decisão do jogador levará até a sua futura profissão, a qual será tratada com mais profundidade logo adiante.

5.2 Começando no Jogo da Vida

Tanto na versão física como na digital, todos os jogadores começam o Jogo da Vida com a mesma quantidade de dinheiro. Na versão física, por exemplo, o bancário distribui uma nota de \$ 5.000 e cinco notas de \$ 1.000 para cada jogador. Em seguida, cada jogador deverá rodar a roleta formada por 10 números, e aquele que tirar o número mais alto iniciará a partida. Este jogador rodará novamente a roleta e o número sorteado desta vez será a quantidade a ser percorrida no tabuleiro. Esta quantia é o suficiente para investimentos iniciais e pagamento de possíveis impostos ou outras dívidas, até o jogador passar a receber salário.

Figura 20 - Tabuleiro do “Jogo da Vida”



Fonte: Estrela (2018).

Não causaria estranhamento algum um jogo cujos participantes iniciem com os mesmos recursos, afinal, é difícil de pensar um jogo de xadrez, por exemplo, em que um dos lados fosse formado somente por peões e o rei. Mas é preciso ter em mente que estas obras

procuram simular o capitalismo, e, como visto sobre o agravamento da desigualdade social, cada vez mais pessoas não possuem recursos materiais. Ademais, esta regra foi averiguada no trabalho do pesquisador sobre o jogo Banco Imobiliário. Em todas as versões do Jogo da Vida, e outras obras populares, por que não é interessante para os produtores destes jogos pensarem em algo mais próximo da realidade?

Pode-se deduzir que, se estas obras fossem simulares à realidade capitalista, ficaria claro pelo menos dois cenários aos seus jogadores. No primeiro, iniciar a partida com mais dinheiro é injusto, o que se pode comparar à herança no capitalismo. Marx (2010a, p. 58) coloca que, em certo momento da revolução proletária, serão necessárias “intervenções despóticas no direito de propriedade e nas relações de produção burguesas”. Entre estas intervenções, Marx (2010a, p. 58) enumera 10 medidas, as quais são diferentes em cada país, entre elas, a terceira trata da “abolição do direito de herança”.

Como resultado da tomada destas medidas, Marx (2010a, p. 58) instrui que “quando, no curso do desenvolvimento, desaparecerem os antagonismos de classes e toda a produção for concentrada nas mãos dos indivíduos associados, o poder público perderá seu caráter político”. Destarte, a cultura do cancelamento – mencionada na introdução deste trabalho – parece uma manifestação ainda prematura da necessidade de superação do poder público como a *ClassInd*.

O poder político é o poder organizado de uma classe para a opressão de outra. Se o proletariado, em sua luta contra a burguesia, se organiza forçosamente como classe, se por meio de uma revolução se converte em classe dominante e como classe dominante destrói violentamente as antigas relações de produção, destrói, juntamente com essas relações de produção, as condições de existência dos antagonismos entre as classes, destrói as classes em geral e, com isso, sua própria dominação como classe (Marx, 2010a, p. 58).

O segundo cenário que os produtores destes jogos não querem discutir é iniciar o jogo sem condições materiais. Mas, como já apontado neste trabalho, o capitalismo que estas obras simulam beneficia os seus produtores. Este sistema econômico leva cada vez mais pessoas a possuírem menos, e crises como a pandemia de Covid aceleram a desigualdade social. Desta maneira, passa-se para a parte principal do início do Jogo da Vida e de todo o seu tema também, a primeira e mais importante bifurcação do jogo. No espaço de número 11 acontece a bifurcação mais importante do jogo, em que os jogadores, tendo em mente que a escolha definirá o salário que receberão durante toda a partida, deverão escolher entre estudar ou não.

5.3 A escolha entre educação ou trabalho no Jogo da Vida

Este momento do Jogo da Vida é importante porque representa aquilo que pode ser a questão fundamental para a vida em sociedade de um indivíduo, assim como o ponto-chave na luta de classes. Como apontado anteriormente, o trabalho alienado tem privado trabalhadores pelo mundo todo de se beneficiarem do resultado de seu trabalho, estes são levados a desemprego, atividades perigosas, repetitivas, poucos escolhem em quais atividades deveriam atuar. Como resposta, existem jogos que simulam profissões, permitindo, assim, que seus jogadores possam experimentar as diversas formas de trabalhos. Ao mesmo tempo, estes jogos evidenciam as possibilidades tecnológicas quanto às tentativas de substituição, como visto sobre o esporte, por jogos de videogames.

Neste sentido, a primeira e mais importante bifurcação no Jogo da Vida coloca seus jogadores diante da seguinte questão: É preferível tomar o caminho mais curto, escolhendo entre profissões que não requerem estudo e são remuneradas de maneira inferior? “Na sua primeira rodada, decida entre Começar uma Carreira ou Começar a Faculdade. A Faculdade oferece mais opções de carreira e salário, mas é preciso tempo – Começam as decisões!” (Regras [...], 2013, p. 3).

Em um primeiro momento, ainda no âmbito das sensações, como aponta Kosik (1969), a questão posta pelo jogo parece ser algo natural, uma simulação da vida como encontramos já há algum tempo e que parece que não vai mudar nunca.

Figura 21 - Iniciando o “Jogo da Vida”



Fonte: Estrela (2018).

Pensando o jogo como ferramenta de ensino pelos princípios da Ludopedagogia, ou uma atividade orientada por pais, como sugere a *ClassInd*, é difícil não ser prejudicado pelo tema do Jogo da Vida de maneira ideológica. Em um primeiro momento, pode-se pensar em utilizar esta obra para ajudar no ensino sobre as consequências das decisões tomadas pelos jogadores, sendo levados a refletir suas escolhas e aprender com elas para não repetirem o mesmo erro na vida real. Talvez ensinar a importância da educação, ou mesmo como é mais difícil se tornar “bem-sucedido” e não falir na vida com salário mais baixo de profissional, ainda que a formação demore mais. São diversas as possibilidades, inicialmente, mas no decorrer do processo, percebe-se que, quando se olha para os fenômenos que possibilitam o tema, começa a ficar mais evidente como as ideologias da classe burguesa são muito mais profundas.

Como apontado anteriormente, no Jogo da Vida (Figura 21) os jogadores que pegarem qualquer caminho nesta primeira bifurcação poderão ganhar, pois mesmo a escolha de não estudar, neste caso, pode fazer a diferença de maneira positiva para ser o vencedor do jogo. Deste modo, cabe analisar para quem podem interessar os frutos da ideologia de que o objetivo da vida é o sucesso financeiro a qualquer custo, considerando a educação um mero investimento financeiro em segundo plano.

Ademais, a educação não deveria ser considerada opção por nenhuma das classes, pois esta forma ideológica é prejudicial até mesmo para a classe burguesa que a promove. Como

mencionado anteriormente com base no trabalho de Leontiev (2004), a educação é o meio mais importante que a humanidade possui para superar limites impostos pela natureza, destacando os humanos dos animais e desenvolvendo a mente humana. Existem inúmeros problemas para o desenvolvimento humano na escolha da não educação, que serão abordados logo adiante. Por hora, o foco será mantido nas ideologias que colaboram com a burguesia em possibilitar o trabalho alienado.

Para a burguesia, a separação entre educação e trabalho tem sido fundamental para a manutenção do capitalismo e, especialmente, para se manter como classe dominante. A ideia de não estudar por escolha pode até encontrar sentido na vida material burguesa, em que muitos herdam o capital acumulado que pode passar por gerações de sua família, suficiente para nunca precisar trabalhar. Ademais, com este capital, o burguês também pode gerar ainda mais capital. Por muitas vezes, a herança burguesa conta com empresas ou outros negócios que mesmo a pessoa com o mínimo de inteligência em qualquer área poderia gestar.

Deste modo, propõe-se um aprofundamento na ideologia sobre a separação entre educação e trabalho que esta obra apresenta, entendendo melhor a divisão do trabalho.

5.3.1 A divisão do trabalho no “Jogo da Vida”

A ideologia que prioriza o trabalho acima do estudo, assim como na pedagogia tecnicista, tem origem na divisão do trabalho, fenômeno que foi estudado e significado de maneiras antagônicas por importantes autores. Pioneiro em pensar a questão, Adam Smith (1996) via na divisão do trabalho o principal elemento do aprimoramento da força de produção. Seu foco, porém, se manteve nas possibilidades da divisão do trabalho, pouco pensando sobre possíveis problemas para os trabalhadores. Para o autor, “o maior aprimoramento das forças produtivas do trabalho, e a maior parte da habilidade, destreza e bom senso com os quais o trabalho é em toda parte dirigido ou executado, parecem ter sido resultados da divisão do trabalho” (Smith, 1996, p. 65). Nessa perspectiva, Smith (1996, p. 66) assim descreve as qualidades da divisão do trabalho que defende:

Um operário desenrola o arame, outro o endireita, um terceiro o corta, um quarto faz as pontas, um quinto o afia nas pontas para a colocação da cabeça do alfinete; para fazer uma cabeça de alfinete requerem-se 3 ou 4 operações diferentes; montar a cabeça já é uma atividade diferente, e alvejar os alfinetes é outra; a própria embalagem dos alfinetes também constitui uma atividade independente. Se, porém, tivessem trabalhado independentemente um do outro, e sem que nenhum deles tivesse sido treinado para esse ramo de atividade, certamente cada um deles não teria

conseguido fabricar 20 alfinetes por dia, e talvez nem mesmo um, ou seja: com certeza não conseguiria produzir a 240 partes, e talvez nem mesmo a 4.800 5 partes daquilo que hoje são capazes de produzir, em virtude de uma adequada divisão do trabalho e combinação de suas diferentes operações (Smith, 1996, p. 66).

Para Smith (1996), a divisão do trabalho fundamental faz parte do desenvolvimento humano, levando a nos diferenciar dos animais. Para o autor, “essa propensão encontra-se em todos os homens, não se encontrando em nenhuma outra raça de animais, que não parecem conhecer nem essa nem qualquer outra espécie de contratos” (Smith, 1996, p. 73). Segundo ele, a propensão humana para o comércio de mercadoria resulta em um contrato que une a sociedade.

Marx e Engels (2007) vão muito mais além sobre as consequências da divisão do trabalho que Smith descreve. Para Marx e Engels, a divisão do trabalho também exerce grande influência sobre a força produtiva do trabalho, e também, sobre a maneira de perceber a realidade material. Embora a divisão do trabalho não tenha se iniciado no capitalismo, é nele que ela se transforma e adquire a sua forma fenomênica atual, onde se passa a separar o trabalho entre material e espiritual. Marx e Engels (2007, p. 35) assim descrevem as suas formas primitivas:

Com isso, desenvolve-se a divisão do trabalho, que originalmente nada mais era do que a divisão do trabalho no ato sexual e, em seguida, divisão do trabalho que, em consequência de disposições naturais (por exemplo, a força corporal), necessidades, casualidades etc. etc., desenvolve-se por si própria ou “naturalmente”. (Marx; Engels, 2007, p. 35).

Em um estágio posterior encontra-se a força de produção manufatureira, cuja “divisão do trabalho unilateraliza tal força, convertendo-a numa habilidade absolutamente articularizada de manusear uma ferramenta parcial” (Marx, 2013, p. 88). Com o advento de novas máquinas, acentuado pela revolução industrial, a divisão do trabalho modifica-se, “A máquina da qual parte a Revolução Industrial, substitui o trabalhador que maneja uma única ferramenta por um mecanismo que opera com uma massa de ferramentas iguais ou semelhantes de uma só vez [...]” (Marx, 2013, p. 88). O autor elucida, ainda, sobre a influência da forma evoluída da divisão do trabalho:

A divisão do trabalho só se torna realmente divisão a partir do momento em que surge uma divisão entre trabalho material e trabalho espiritual. A partir desse momento, a consciência pode realmente imaginar ser outra coisa diferente da consciência da práxis existente, representar algo sem representar algo real – a partir de então, a consciência está em condições de emancipar-se do mundo e lançar-se à construção da teoria, da teologia, da filosofia, da moral etc. ‘puras’ (Marx; Engels, 2007, p. 35-36).

Para Marx e Engels (2007), a divisão do trabalho tem papel de muita importância para o capitalismo e, conseqüentemente, para a classe que luta em mantê-lo a todo custo. De fato, a divisão do trabalho tornou possível o desenvolvimento das ideologias que justificam o trabalho alienado como um todo.

Com a divisão do trabalho, na qual todas essas contradições estão dadas e que, por sua vez, se baseia na divisão natural do trabalho na família e na separação da sociedade em diversas famílias opostas umas às outras, estão dadas ao mesmo tempo a distribuição e, mais precisamente, a distribuição desigual, tanto quantitativa quanto qualitativamente, do trabalho e de seus produtos; portanto, está dada a propriedade, que já tem seu embrião, sua primeira forma, na família, onde a mulher e os filhos são escravos do homem (Marx; Engels, 2007, p. 36).

À vista do exposto, espera-se ter demonstrado que a divisão do trabalho não é um aspecto qualquer da vida, e a maneira como ela se encontra não está determinada a ser a única opção, nem mesmo impossibilitada de evoluir para outras formas impossíveis de se imaginar, por enquanto. O que é certo é que esta divisão não deve ser utilizada para a exploração da classe trabalhadora em detrimento da ascensão da classe burguesa. Será retomado, ainda neste capítulo, sobre a divisão social no Jogo da Vida e suas conseqüências imediatas para o desenvolvimento humano. A seguir, pretende-se avançar nas análises do Jogo da Vida.

5.4 Avançando no Jogo da Vida

Depois de escolher entre o trabalho comum e o trabalho “intelectual”, não como algo a ser superado, mas como algo natural ao se começar a vida, comum entre estes jogos, a disputa começa a ser acirrada. Cada versão apresenta meios diferentes para colocar ganhos e perdas de ordem “natural”, como desafios e cartas que podem trazer prejuízo ou lucro para os jogadores que possuem filhos. Eles também trazem cada vez mais meios de colocar os jogadores uns contra os outros. A versão física comercializada pela Hasbro no Brasil – *Life* – nome que foi encurtado do *The Game of Life*, apresenta algumas representações novas que estão se tornando padrão, até mesmo aparecendo em sua continuação. Nesta versão, os jogadores encontrarão no percurso, além dos tradicionais espaços amarelos que possuem instruções, como pagar ou receber quantias do banco, os espaços:

ESPAÇOS LIFE™ Esses espaços mostram figuras das fichas LIFE™, e se referem a atividades familiares, serviços comunitários e boas ações! Sempre que cair em um espaço LIFE™, pegue uma ficha LIFE™ do monte. Quando o monte acabar, pegue

uma ficha LIFE™ de qualquer jogador. Não olhe o lado onde está informado o valor da ficha LIFE™, apenas coloque-a na sua frente com a face virada para baixo (Regras [...], 2013, p. 3).

Este espaço supracitado é exclusivo da versão física e da mais nova versão digital destes jogos. Nele, fica evidente uma tendência que não era encontrada nas versões mais antigas, ou mesmo nas traduzidas pela Estrela e comercializadas no Brasil, de colocar os jogadores em disputa. Os recursos ofertados pelas cartas *Life* possuem semelhança com outras versões, mas, o ato de colocar um número pequeno delas, a ponto de um jogador perder esta vantagem para outro, não costumava ser explorado. Assim, por um lado, os produtores destas obras consideraram importante representar boas ações como a família, os serviços comunitários, entre outros, porém colocam como normal a disputa dos frutos destas ações, pertencendo aos que os merecem.

O jogo continua. Em diferentes versões, a escolha da carreira tem mais ou menos relevância, atualmente, parece ser outro recurso cada vez mais explorado. Novamente, nesta versão do jogo *Life*, nota-se, além do tradicional salário referente a cada carreira e das cartas de sorte, espaços que levam os jogadores a refletir sobre esta escolha. Por exemplo, existem os espaços como o “IMPOSTOS A PAGAR. Pague ao banco o valor referente ao imposto que estiver escrito na sua carta Carreira/Carreira Acadêmica” (Regras [...], 2013, p. 3). E os espaços “RESTITUIÇÃO DE IMPOSTOS Receba do banco o valor referente aos impostos escritos na sua carta Carreira/Carreira Acadêmica” (Regras [...], 2013, p. 3).

Mas, entre todas as diferenças encontradas, assim como também na razão que influenciou a escolha de uma versão física para pensar características do Jogo da Vida como um todo, é o espaço exclusivo desta obra que, novamente, coloca questões vitais do capitalismo como fenômenos naturais da vida. Nesta versão, existe o espaço “PERCA SEU EMPREGO Se você cair nesse espaço você DEVE trocar a sua carta Carreira/Carreira Acadêmica por uma nova” (Regras [...], 2013, p. 3). Talvez, entre todas as versões do Jogo da Vida, ao menos entre as pesquisadas, esta é a única em que o jogo possui uma regra que é mais injusta com a classe trabalhadora, do que o objeto ao qual representa do capitalismo, uma vez que, se perder o emprego não fosse o suficiente, o jogador também perde sua formação acadêmica e os direitos adquiridos:

IMPORTANTE: Quando você perde seu emprego, consequentemente você também perde todos os seus aumentos salariais. Você deve escolher sua nova carreira do monte de cartas Carreira, e NÃO das cartas Carreira Acadêmica, independente de você ter feito faculdade ou não (Regras [...], 2013, p. 4).

Ser impossibilitado de continuar a exercer uma atividade é algo por si muito doloroso para qualquer pessoa, mas, no capitalismo, e acima de tudo, considerando a perspectiva da luta de classes, perder o emprego se torna ainda mais problemático para a classe que não detém os meios de produção. É verdade que a crescente exploração dos meios de trabalho, como demonstrado, e que a existência de um exército de reserva, leva muitos a aceitarem uma profissão inferior a aquela que já foi exercida, mais isto, pelo menos por enquanto, não é uma regra como passou a ser no Jogo da Vida.

Pensando esta questão do ponto de vista dos donos da produção desta obra, o desemprego não parece ser um grande problema. No decorrer do presente estudo foi abordado o pensamento de Marx (2013) quanto à utilização da tecnologia por meio de máquinas, na exploração da classe trabalhadora pela burguesia e, conseqüentemente a desvalorização da mão de obra, levando trabalhadores à miséria. Também se discorreu sobre o trabalho alienado e a necessidade do trabalho para sobrevivência comparado ao trabalho ontogênico, apresentado por Marx e Engels (2007). Destarte, para o capitalismo, o desemprego possui importância, pois gera uma força de trabalho reserva, por meio da qual se torna possível a exploração dos trabalhadores pela classe burguesa.

O acirramento da violência causado pela falta de recursos materiais, obra da desigualdade social e agravado pelo desemprego, é sentido até mesmo pelos detentores dos meios de produção. Se, por um lado, estes conseguem mão de obra mais barata, a violência faz esta classe gastar para se proteger, levando-a, por muitas vezes, a viver com medo ou sofrer suas conseqüências. No jogo, exclusivamente nesta versão, as conseqüências de perder o emprego também são grandes, afinal, ao caírem neste espaço, aqueles que escolheram o caminho da educação são os mais prejudicados, pois ficam impossibilitados de recuperar as suas carreiras originais, ou qualquer outra entre aquela do trabalho intelectual. Na maior parte das vezes, deixar de ser objeto de exploração não significa que aquele trabalhador deixou de ser capaz de exercer sua atividade, pois isso também significa que o trabalhador deverá procurar outra oportunidade de exercer aquela atividade e, se assim desejar, procurar uma nova profissão. Por muitas vezes, no capitalismo, o trabalhador não consegue exercer a profissão de que gostaria, sendo levado a exercer profissões que não deseja.

Ou seja, ao transformar este problema em regra, parece que a naturalização do capitalismo chega a um nível mais elevado, soando como uma sugestão que só faz sentido para os donos dos meios de produção.

5.5 Ponto de chegada, “vencendo” no Jogo da Vida

O ponto de chegada destes jogos é outro elemento que passou e passa por várias transformações desde as primeiras versões até as modernas, revelando muito sobre como seus produtores representam a vitória e a perda no capitalismo. Como apontado anteriormente, já chegou a existir a opção de suicídio em versões mais antigas. Posteriormente, esta foi substituída por falência em razão da repercussão negativa. O suicídio representa a quantidade de pessoas que tiraram sua própria vida na crise econômica americana da Grande Depressão. Ainda mais além, em vez de tirarem suas próprias vidas, os jogadores que não tinham mais dinheiro passaram a ser considerados falidos.

Atualmente, as versões pesquisadas do Jogo da Vida representam a falta de dinheiro por meio de empréstimos bancários. Neste caso, na versão física do *The Game of Life*, o jogador pode emprestar 50 mil, pagando no final do jogo 60 mil. Ou seja, hoje, todos jogadores podem terminar o percurso e se aposentar, com a grande diferença de estar na posição entre os seus adversários.

APOSENTADORIA Quando você chegar ao fim do caminho LIFE™, PARE! – mesmo se você ainda tiver espaços para avançar. Então faça o seguinte: • Pague ao banco os empréstimos devidos com juros. • Venda sua casa de volta ao banco pelo valor informado na carta de título de posse. • Retire sua carta Carreira e Aumento Salarial do jogo. • Mantenha sua carta de Investimento a Longo Prazo – você ainda vai girar a roleta na sua vez e ainda pode receber dinheiro sempre que sair o seu número! • Mantenha suas cartas Divisão da Fortuna. Elas ainda podem ser usadas. • Ganhe \$10,000 de presente de aposentadoria de cada um dos seus filhos recolhendo esse dinheiro do banco (Regras [...], 2013, p. 6).

Na aposentaria, serão pagas as dívidas e as propriedades vendidas. Nela, soma-se o dinheiro e aqueles que possuem mais dinheiro serão os vencedores, de modo que o dinheiro passa a ser naturalizado como único expoente para se vencer no Jogo da Vida.

5.6 O Jogo da Vida 2 (*Game of Life 2*)

O Jogo da Vida 2 é o último tema desta obra que foi analisada na presente pesquisa, para então finalmente promover as considerações sobre os possíveis danos que estas obras podem causar e o modo como são classificadas. A análise da continuação tão tardia do Jogo da Vida tem grande importância para a confirmação das intenções da classe burguesa nesta obra. Já se passaram mais um século desde a primeira versão com o tema capitalismo, tempo

suficiente para reconsiderar possíveis problemas com o tema. No site onde o Jogo da Vida 2 é comercializado, consta a seguinte mensagem:

The Game of Life 2 traz de volta a sensação clássica do jogo de mesa enquanto atende às expectativas da nossa década atual... Sempre existe a possibilidade de você não conseguir tudo o que deseja em uma rodada, mas jogar novamente faz parte da diversão. Se você optar por ir sozinho ou competir com um amigo, The Game of Life 2 é um jogo envolvente que o encherá de nostalgia da infância (Steam, 2022d).

Assim como o Jogo da Vida, a sua continuação também está disponível para todos os videogames atuais, até para computadores e dispositivos móveis, como celulares e tablets. A mensagem supracitada foi retirada do site *Steam*, já mencionado anteriormente como um dos maiores comercializadores de jogos para computadores. A apresentação do jogo é semelhante em todas as outras lojas onde ele é comercializado. Em algumas das lojas existem mensagens técnicas sobre quais dispositivos são necessários para poder utilizar o jogo, assim como algumas imagens sobre estágios mais avançados do jogo.

Figura 22 - Capa do jogo *The Game of Life 2*



Fonte: Steam (2022d).

Vale lembrar que todos os sites em que o Jogo da Vida 2 (Figura 22) é comercializado, mostram o jogo como apto para todas as idades. Conforme mencionado, a versão física traz a recomendação de 8 anos de idade. Isso evidencia que, se não fosse a preocupação com objetos perigosos de serem manuseados por crianças, nenhuma versão do Jogo da Vida receberia classificação. Provavelmente, nem mesmo o Banco Imobiliário – obra que divide muitas semelhanças tanto em seu tema como na sua comercialização e produção –, receberia alguma classificação.

A quantidade permitida de jogadores, no caso das duas versões, são 10 jogadores, com a possibilidade de jogadores *online*. Em algumas das lojas, como a do *Google*, onde o jogo é comercializado para celular, e na loja da *Steam*, existe um setor específico com avaliações sobre o jogo feitas por compradores.

5.7 Importantes diferenças entre as versões física e virtual

Este tópico volta-se para as principais versões digitais comercializadas atualmente do Jogo da Vida e a sua continuação exclusiva, produzida pela empresa Hasbro. Vale ressaltar que foram utilizadas versões físicas destes jogos para ilustrar a obra de maneira geral e, neste momento, serão trazidas novamente estas questões para marcar a evolução da mensagem desses jogos, até a sua continuação que está sendo comercializada em praticamente todos os dispositivos digitais que atendem os requisitos mínimos. Também foram discutidos os valores por trás do espaço “desemprego” nas versões físicas, confirmando que em todas as versões criadas com este tema existe a escolha entre os estudos e o trabalho. A utilização das obras físicas permite perceber como algumas representações sobre o capitalismo são adicionadas ou retiradas e, assim, investigá-las por meio de sua produção material, por exemplo.

Entretanto, agora que se está mais próximo de conhecer o jogo em sua totalidade, pode-se adiantar que houve, no máximo, uma expansão na naturalização do capitalismo. Foram introduzidos, por exemplo, sistema de juros, hipotecas, entre outras representações do capitalismo, mas não é possível citar nenhuma diferença positiva quanto ao trabalho.

Enquanto as versões físicas e as mais antigas digitais do Jogo da Vida I possuíam alguns espaços a ser percorridos antes da bifurcação sobre a escolha de profissão, as versões atuais questionam o jogador sobre esta escolha logo nos primeiros momentos do jogo, algo que não acontece com nenhuma outra bifurcação. Ou seja, ainda que não exista grande diferença na estrutura do jogo, o fato desta representação não só ser mantida, mas agora passar a ser destacada, leva a perceber o compromisso de seus produtores com a ideologia por trás desta característica do jogo.

Retomando brevemente o percurso, até este momento do texto, destacam-se os valores capitalistas representados nos jogos de videogame pesquisados. Como é determinante sua produção material na construção do ideário destes jogos. Finalmente, voltar-se-á a pensar a *ClassInd*, deixando evidente o problema da biologização do desenvolvimento humano em seu sistema de proteção ao consumidor. Também se pretende discutir o impacto destas ideologias burguesas, considerando a idade muito baixa ou a praticamente ausência de classificação, como acontece com a versão digital do Jogo da Vida.

6 DESENVOLVIMENTO HUMANO E O VIDEOGAME

Neste capítulo, com base nos valores aprendidos sobre os jogos pesquisados, em especial, o Jogo da Vida, serão demonstrados os possíveis danos que esta maneira de classificação permite naturalizar, ao mesmo tempo que transmite uma falsa impressão de segurança para os consumidores destas obras. A seguir, considerar-se-á uma abordagem alternativa para classificar essas obras, a fim de amenizar potenciais impactos adversos ao desenvolvimento humano.

Mediante os conceitos discutidos por Elkonin (1998), para definir a atividade de jogar, vale pensar nas necessidades causadas pela desigualdade social, trabalho alienado e outras que são representadas nessas obras. Vale lembrar que estas necessidades levam os jogadores a buscar nesses jogos os meios de atender às necessidades encontradas na vida material, mas estas não conseguem ser atendidas.

Isto não leva os jogadores a desistir dos jogos, assim como o desenvolvimento tecnológico é a promessa aos consumidores de que eles estão cada vez mais próximos da atividade simulada por eles, e talvez até mesmo de atender às necessidades que não podem ser realizadas na vida material.

Destarte, também será investigado, no Jogo da Vida, segundo Elkonin (1998), e em concordância com a PHC, sua função como transmissor cultural. Esta é uma atividade que destaca os elementos culturais que podem ser exercidos e aprendidos, em especial pelas próximas gerações. Como já abordado, esta transferência cultural é uma característica humana, como apontada por Leontiev (2004), que nos diferencia dos animais. E, no último item deste capítulo, foi possível finalmente considerar possíveis danos que estas ideologias podem causar para o desenvolvimento do psiquismo humano.

6.1 A concepção de jogos a partir da Psicologia Histórico-Cultural

A Psicologia Histórico-Cultural (PHC) teve origem no século XX, na União Soviética, e foi fundada pelo psicólogo russo Lev Semionovitch Vigotski. Conta também com a contribuição dos russos Luria, Leontiev, Elkonin, Davidov e continua se desenvolvendo. Entre os trabalhos desta escola, o psicólogo Elkonin (1998), escreveu o livro *Psicologia do jogo*, no qual também analisa, pautado no trabalho dos mais importantes autores da psicologia, a atividade de jogar. Elkonin, juntamente com outros autores da PHC, serviu como base para pensar os jogos de videogame.

Elkonin (1998) inicia sua obra, que traz os jogos na perspectiva da PHC, pela complexa tarefa de definir o termo “jogo”. Nas palavras do autor: “é difícil saber que espécie de atividades e suas características o significado inicial dessas locuções abrangia, e como foram adquirindo novos sentidos (Elkonin, 1998, p. 11)”. Em seguida, Elkonin (1998, p. 11), acena que “a palavra ‘jogo’ não é um conceito científico *stricto sensu*. [...] não temos, até hoje, uma delimitação satisfatória dessas atividades e uma explicação, também satisfatória, das diferentes formas de jogo”. Elkonin (1998, p. 12) apresenta os seguintes exemplos de significados, considerando-se a atividade de jogar para diferentes sociedades:

Assim, para os antigos gregos, a locução ‘jogo’ significava as ações próprias das crianças e expressava o que entre nós se denomina hoje ‘fazer traquinices’. Entre os judeus, a palavra ‘jogo’ correspondia ao conceito de gracejo e riso. Para os romanos, ‘Ludo’ significava alegria, regozijo, festa buliçosa. Em sânscrito, ‘kliada’ era brincadeira, alegria. Entre os germanos, a palavra arcaica ‘spilan’ definia um movimento ligeiro e suave como o do pêndulo que produzia um grande prazer. Posteriormente, a palavra ‘jogo’ começou a significar em todas essas línguas um grupo numeroso de ações humanas que não requerem trabalho árduo e proporcionam alegria e satisfação.

Neste sentido, voltando-se para as culturas contemporâneas, também são percebidas diferenças importantes na definição de jogar, como por exemplo, entre português e outras línguas como francês, espanhol e inglês. O dicionário *Oxford* traz as seguintes definições sobre o “jogo”: “1. atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento. 2. atividade submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde” (Jogo, 2023). Quanto à definição de “diversão”, o mesmo dicionário *Oxford* define: “1. algo que serve para divertir. ‘sua única d. é a televisão’ 2. mudança de direção. 3. MILITAR (TERMO) ação que tem a finalidade de desviar a atenção do inimigo” (Diversão, 2023). Assim, em português, quando se utiliza o termo jogar, entre outros significados, geralmente refere-se a uma atividade diferente (divertida) e, por esta razão, prazerosa, com regras a serem seguidas com certo rigor. E diversão é vista como uma maneira de distrair o inimigo; contudo, não deve ser descartada como possibilidade.

Entretanto, em outras línguas, o termo jogar abarca mais significados. Em inglês a palavra “*play*” é utilizada para: jogar, brincar (atribuído a atividades infantilizadas, ou descompromissadas), encenar (interpretar um papel em peças, filmes...), tocar instrumentos musicais. O mesmo acontece no francês, como demonstram as seguintes frases: 1) “Acho que não vamos jogar um videogame hoje” – *J’imagine que nous n’allons pas jouer à pouce-pouce ce soir* –, a palavra “*jouer*” foi utilizada com o significado de jogar; 2) “Não é hora de brincar

com dinossauros, querida” – *Ce n’est pas le moment de jouer avec les dinosaures, chérie* – a mesma palavra “*jouer*” é utilizada no sentido de brincar. Essas diferenças também podem ser notadas nos exemplos utilizados por Elkonin (1998, p. 13):

“Jogar” significa divertir-se; também se emprega no sentido figurado de manejar com habilidade: “jogar com os sentimentos de alguém”; ou de conduzir-se com lisura e honestidade: “jogar limpo”; correr um risco: “jogar com a própria vida”; tratar um assunto sério com leviandade: “jogar com o fogo”; arremessar em alguma direção: “jogar pedras”; combinar: “jogo de luzes”, “jogo de sofás” etc.

Nos exemplos supracitados, percebe-se que algumas frases perdem, ou têm seu sentido diferente em português. Elkonin (1998) escreveu sua obra em espanhol, e não foram encontradas notas sobre tais diferenças em duas edições de diferentes editoras consultadas. Algumas dessas alterações foram notadas quando o autor utiliza a frase “jogar com os sentimentos de alguém”, para demonstrar o sentido figurado de “manejar com habilidade”; entretanto, em português, é comumente utilizado “brincar com os sentimentos de alguém” e tem o sentido de fazer pouco caso dos sentimentos de alguém (Elkonin, 1998, p. 12). Quando o autor utiliza como exemplo “jogar com o fogo”, que significa “tratar um assunto sério com leviandade”, o termo mais utilizado no Brasil é “brincar com fogo”, neste caso, os termos são diferentes para o mesmo significado.

Tais diferenças reverberam na necessidade de maior cautela ao se estudar traduções de trabalhos sobre o tema, uma vez que há tradutores que fazem ou não distinção entre brincadeira, representação de papéis, e jogo de regras, como acontece em português. Como exemplo destacam-se as definições: jogo imaginativo, de representação de papéis, simbólico, cooperativo, de ficção, sociodramático, jogo de regras, etc. Ademais, se fosse necessário situar a brincadeira descompromissada, como é considerada em português, ela estaria mais para os jogos de interpretação de papéis, passando posteriormente na idade escolar para a interpretação de papéis centrada nas relações pessoais e, finalmente, para a generalização dos papéis sociais (Elkonin, 1998).

Elkonin (1998) assinala, ainda, que o jogo protagonizado tem início no fim da idade pré-escolar, ao passo que os jogos de regras começam a ser praticados na idade escolar. Em ambos os tipos de jogos, suas funções vão se modificando com o desenvolvimento psíquico. Alguns autores consideram como jogo até mesmo comportamentos antes da idade pré-escolar, como faz o psicólogo Piaget. Porém, para Elkonin (1998), estes jogos não produzem o pensamento lúdico, sendo assim, não podem ser considerados jogos. Elkonin (1998) avança, colocando os jogos protagonizados como: jogo social, cooperativo, de reconstituição dos

papéis e das interações dos adultos. Quanto aos jogos de regras, pode-se incluir: jogos de videogame, jogos de tabuleiros, esportes, entre outros.

Como resultado, Elkonin (1998) permite perceber a origem e as funções em comum entre os jogos protagonizados, e a distinção entre eles está na relevância do tema em detrimento das regras que acontecem com a repetição da atividade no cotidiano. O autor acrescenta que os temas, as representações e outros aspectos das mensagens dos jogos, também são resultantes de repetições ocorridas no cotidiano. Pode-se concluir que, entre os jogos – de regras (jogos de videogame), de papéis (encenação) e esportes –, a diferença reside na amplitude em que as normas sociais aparecem. No exemplo a seguir, Elkonin (1998, p. 19) utiliza o esporte para ilustrar a relação entre os jogos de papel e os de regras:

Parece-nos que o verdadeiro curso evolutivo vai dos jogos dramáticos para os esportivos e não o inverso. Ao serem repetidas uma infinidade de vezes na atividade coletiva real, foram se destacando paulatinamente as regras das relações humanas que levavam ao êxito. A sua reconstituição sem fins utilitários reais forma o conteúdo do jogo esportivo. Mas o jogo de papéis também tem esse mesmo conteúdo. Aí está a sua semelhança. A diferença reside unicamente em que essas regras ou normas das relações entre as pessoas aparecem de maneira mais ampla e concreta no jogo de papéis.

Ainda pensando a motivação para a prática da atividade de jogar. No conhecimento popular, assim como na definição encontrada nos dicionários, enfim, considera-se que, acima de tudo, jogar é uma atividade divertida e inofensiva, e o lúdico é naturalmente prazeroso. Elkonin (1998) analisa o trabalho de Freud e de outros autores como Lewin, Sliosberg que também utilizam o princípio freudiano do prazer para explicarem os jogos. Para estes autores, o prazer estaria na satisfação de necessidades que não podem ser atendidas na esfera da realidade. Elkonin (1998, p. 165) afirma que essas teorias “entrelaçam engenhosamente as interpretações freudianas e antifreudianas”; e acrescenta:

Tomaram de Freud duas coisas importantes: primeiro, a tese de que o trânsito para esferas irreais transcorre como resultado da insatisfação de uma necessidade na camada real e da tensão excessivamente grande relacionada com ela; segundo o conceito de substituir certos objetos ou ações, ligados à satisfação de necessidades, por outros (Elkonin, 1998, p. 165).

Depois de examinar a relação das necessidades com as atividades de jogar, Elkonin (1998) conclui que a motivação para jogar não está no atendimento dessas necessidades, e nem na substituição de objetos, os quais se encontram em segundo plano na influência da atividade de jogar, e seria improvável que a satisfação de necessidades reais possa ocorrer no

plano da irrealidade. Para Elkonin (1998, p. 168) “é importante saber que o jogo está, apesar de tudo, está na esfera da realidade. [...] tem a rigidez própria da realidade. A criança atua no jogo com objetos da vida real”. E, embora a motivação principal não seja o atendimento das necessidades pela substituição, “ao mesmo tempo, estão bem representados no jogo os objetos substitutivos e as ações substituidoras” (Elkonin, 1998, p. 168). O autor conclui a questão das necessidades da seguinte maneira:

Assim, pois, se examinarmos o jogo pelo lado das necessidades da criança, não é uma forma de modelagem dos desejos recalcados, nem de reconstituição obsessiva das condições em que surgiu o recalque, nem uma forma de satisfação dos desejos primários e residuais da criança. Tampouco é um mundo especial da criança isolada, e oposto ao dos adultos. É uma das vias fundamentais de constituição das formas supremas das exigências especificamente humanas. Está orientado para o futuro e não para o passado (Elkonin, 1998, p. 168).

Em seguida, Elkonin (1998, p. 183) passa a discutir a definição de autores como Châteaux, que defendem que “o jogo é autoafirmação; o seu resultado é uma certa realização, a aquisição de outro modelo comportamental do adulto. A criança não possui nenhum outro modo de autoafirmação além do jogo”. E que “mesmo nos jogos funcionais existem elementos de autoafirmação que se manifestam em todas as variantes possíveis de conduta e na propagação desta a novas esferas” (Elkonin, 1998, p. 168). Ou seja, entende-se que a autoafirmação estaria presente em jogos de todas as idades, como aponta Elkonin (1998, p. 184):

Os jogos funcionais típicos da primeira infância encontram-se igualmente na idade pré-escolar, e então manifestam-se neles em maior quantidade os elementos de aspiração a determinadas conquistas, à autoafirmação. Os jogos imitativos que surgem ao completar-se o primeiro ano de vida e se desenvolvem mutuamente na idade pré-escolar incluem a identificação com o modelo e, por conseguinte, podem ser um meio de autoexercício no conhecimento e compreensão de outros e, por essa razão, arma contra o egocentrismo. Contribuem para esclarecer as diferenças existentes na realidade entre a situação da criança e os adultos. Os jogos imitativos passam, em definitivo, a ser jogos em que a própria imitação se converte em objetivo. A evolução dos jogos imitativos mostra, na opinião de Châteaux, que são, como tantos outros, mero pretexto para demonstrar qualidades ou conquistas determinadas.

Elkonin (1998, p. 185) não descarta a influência da autoafirmação como motivo da atividade de jogar, mas reforça que “O jogo pode ser forma de autoafirmação e autoaperfeiçoamento quando essas tendências são o conteúdo fundamental da vida da personalidade. As pesquisas psicológicas mostram que a tendência para o autoaperfeiçoamento aparece bastante tarde”. Elkonin (1998), evidencia onde está a impossibilidade dos jogos até o final da idade pré-escolar de possibilitar o autoaperfeiçoamento: “Claro que algo se desenvolve

e aperfeiçoa tanto no processo dos jogos funcionais quanto no dos imitativos. Mas a criança não joga em consequência da tendência imanente para o autoaperfeiçoamento; ela aperfeiçoa-se porque joga” (Elkonin, 1998, p. 186). Ou seja, pode-se, assim, afirmar que a satisfação de jogar não existe na atividade em si, mas sim no autoaperfeiçoamento que o contato com a cultura proporciona pelo jogo.

Na sequência, Elkonin (1998, p. 187) elucida sobre os tipos de jogos que possibilitam o autoaperfeiçoamento: “À semelhança de outros jogos, os imitativos dão testemunho, principalmente, da autoafirmação da personalidade. Essa tendência para a autoafirmação manifesta-se com especial clareza nos jogos com regras”. O autor também ressalta que “Na maioria dos casos, esses jogos são sociais e, por isso, a autoafirmação adquire neles caráter de autoafirmação social no grupo e por intermédio do grupo” (Elkonin, 1998, p. 184). Neste sentido, os jogos de regras, como os videogames, colaboram para a sociabilidade, tendo em vista o fato de possibilitar a transmissão de cultura.

Depois destas e de outras considerações sobre a história e os significados desenvolvidos culturalmente, Elkonin (1998, p. 185) afirma que a sua “definição prévia e geral se aproxima, embora não seja idêntica, da de Vsevolodski-Guerngross”. Vsevolodski (*apud* Elkonin, 1998, p. 26) define o jogo da seguinte maneira: “Chamamos jogo a uma variedade de prática social que consiste em reproduzir em ação, e parte ou na sua totalidade, qualquer fenômeno da vida à margem do seu propósito prático real”. As diferenças citadas pelo autor são: “em primeiro lugar, em vez de ‘reproduzir’, é preferível empregar ‘reconstruir’; em segundo, nem toda reconstrução, nem a reconstrução de qualquer fenômeno da vida é jogo” (Elkonin, 1998, p. 53).

Elkonin (1998, p. 187) então conclui que “No homem, é jogo a reconstrução de uma atividade que destaque o seu conteúdo social, humano: as suas tarefas e as normas das relações sociais”. Pode-se inferir, então, com base nos estudos de Elkonin (1998), que estes jogos permitem desde a apropriação do mundo dos adultos pelas crianças, até a possibilidade de simulação da realidade, importante quando não é possível realizar a atividade original. Para o referido autor, os jogos não se diferem da arte, compartilhando, assim, suas aspirações, eles possuem afinidade com a arte.

Vista assim a forma desenvolvida do jogo, fica possível compreender a sua afinidade com a arte, cujo conteúdo abrange, além disso, o sentido e as motivações da vida. A arte é julgamento nosso, a interpretação com meios estéticos peculiares desses aspectos da vida e atividade humana, a apresentação desses aspectos às pessoas para fazê-las viver esses problemas, aceitar ou rechaçar a interpretação que o artista dá do sentido da vida (Elkonin, 1998, p. 188).

Ao aproximar os jogos do conceito de arte, Elkonin (1998) permite perceber a importância dos temas e valores que devem ser preservados e transmitidos por meio destes jogos. Pode-se concluir que as razões que levam os jogos a reproduzirem os fenômenos da vida não são meramente naturais, ou puro prazer e diversão, como muitas vezes é considerado e definido.

Para a PHC, os jogos possuem importante função na sociedade, possibilitam às novas gerações se apropriarem da cultura criada historicamente pelo trabalho humano, suas atividades, normas sociais, ferramentas, entre outros. No lúdico, portanto, o prazer está presente na satisfação da necessidade humana, responsável pelo desenvolvimento como espécie, e indivíduo. Leontiev (2004, p. 280) resume esta importante característica da seguinte maneira:

O século passado, pouco após o aparecimento do livro de Darwin, A Origem das espécies, Engels, sustentando a idéia de uma origem animal do homem, mostrava quanto o homem é profundamente distinto dos seus antepassados animais e que a hominização resultou da passagem à vida numa sociedade organizada na base do trabalho; que esta passagem modificou a sua natureza e marcou o início de um desenvolvimento que, diferentemente do desenvolvimento dos animais, estava e está submetido não às leis biológicas, mas as leis sócio-históricas.

Assim, quando se pensa os jogos de regras na sociedade contemporânea, mesmo quando não são produzidos ou utilizados com intenções de transmissão de cultura de maneira intencional, como foi discutido anteriormente, pode-se afirmar que o jogador estará aprendendo e praticando uma atividade cujo conteúdo, com mais ou menos intensidade, sempre influenciará a maneira como ele percebe a sociedade na qual está inserido. Como resultado, o jogo está entre uma das principais ferramentas de acesso cultural e, conseqüentemente, importante ferramenta para hominização.

Assim, Leontiev (2004, p. 301) ajuda a compreender melhor esta importante questão:

O homem não nasce dotado das aquisições históricas da humanidade. Resultando estas do desenvolvimento das gerações humanas, não são incorporadas nem nele, nem nas suas disposições naturais, mas no mundo que o rodeia, nas grandes obras da cultura humana. Só apropriando-se delas no decurso da sua vida ele adquire propriedades e faculdades verdadeiramente humanas. Este processo coloca-o, por assim dizer, aos ombros das gerações anteriores e eleva-o muito acima do mundo animal.

Destarte, há meios de se conhecer os jogos de videogame que superem sua imagem fenomênica. Além disso, os jogos não têm como função principal a substituição do real pelo

lúdico, conforme autores como Freud consideram. Contudo, o resultado destes trabalhos colabora para evidenciar que as necessidades da vida real influenciam a atividade de jogar, de modo que estas se encontram representadas nos jogos.

O prazer da atividade não está em simplesmente jogar, mas em aprender a cultura ali transmitida, possibilitando a sociabilização. Lembrando que este fenômeno tem características diferentes em idades diferentes, mas sempre com o mesmo objetivo. Esta concepção também compactua com a importância atribuída ao signo por Vigotski, como mencionado na introdução do presente estudo.

E, finalmente, os jogos serão analisados considerando que a sua principal função é proporcionar atividades que destaquem conteúdos sociais para a apropriação pelas novas gerações e representações de necessidades não satisfeitas no plano da realidade. Neste sentido, a seguir, investigar-se-á a importância do signo que estas obras transmitem, para então refletir sobre os signos que estão sendo selecionados para serem transmitidos por meio dos jogos de pesquisados, quais são estas mensagens, quem as selecionam, e quais interesses estão sendo defendidos nestes jogos. Pelo exame das representações encontradas nos jogos, acredita-se que seja possível compreender as necessidades não atendidas na realidade.

6.2 A importância do signo para o desenvolvimento humano

Para refletir sobre o impacto do signo transmitido pelas obras pesquisadas para o desenvolvimento humano, é preciso partir de sua importância, como destacam Martins, Abrantes e Facci (2020, p. 21):

A tese central defendida por Vigotski consiste em que a lei fundamental do desenvolvimento humano, o que move o seu curso, radica nas contradições que são instaladas entre processos biológicos e culturais. Tais contradições, por sua vez, são instaladas, isto é, provocadas pela vida social conforme a apropriação dos signos da cultura.

Neste sentido, a apropriação do signo é responsável por diversos aspectos do desenvolvimento do psiquismo humano. Esta relação se dá desde o nascimento até a velhice, e possui especificidades quanto à sua evolução. E, diferente do que se conhece da *ClassInd*, a idade biológica, não é o deflagrador da transição desses estágios. Para a PHC, estes períodos são marcados por uma atividade que se destaca das outras, assim como o desenvolvimento que promove. Leontiev (2004, p. 311) aponta que “A característica da atividade dominante não se reduz de modo algum a índices puramente quantitativos. A atividade não é aquela que

se encontra, no mais das vezes numa dada etapa do desenvolvimento. Aquela à qual a criança consagra a maior parte do tempo”. Para o autor, a atividade dominante da criança possui as três características:

Primeiramente, é aquela sob a forma da qual aparecem e no interior da qual se diferenciam tipos novos de actividade. Assim, por exemplo, o ensino, no sentido mais restrito do termo, que aparece pela primeira vez na idade pré-escolar, ocorre antes de mais no jogo que é a actividade dominante neste estágio do desenvolvimento. A criança começa a aprender jogando (Leontiev, 2004, p. 311).

Vale retomar algumas questões e definições sobre os jogos que foram pesquisadas. O jogo ao qual Leontiev (2004) se refere é mais conhecido no Brasil por brincadeira, seria mais próximo a uma brincadeira de imitar o comportamento adulto a sua volta. As obras pesquisadas, os jogos de regras, também podem ser considerados uma maneira de imitar uma ação, e utilizam objetos para representar elementos culturais, assim como o jogo de imitação.

A diferença consiste, então, no fato de que o jogo de imitação é a atividade dominante no estágio de desenvolvimento pré-escolar, e as regras que compõem os jogos aqui pesquisados ainda são difíceis ou mesmo impossíveis de serem assimiladas pelas crianças desta idade. O jogo de regras, por sua vez, coexiste com outras atividades a partir da idade escolar, ressaltando que a atividade dominante desta fase, como o próprio nome sugere, é a educação escolar. Adiante, pretende-se discorrer mais sobre quais são as atividades dominantes em relação aos jogos, por hora, continuar-se-á com sua definição.

6.3 Atividade dominante

Leontiev (2004, p. 311) continua seu estudo debruçando-se na definição de atividade dominante: “[...] segundo, a actividade dominante é aquela na qual se formam ou se reorganizam os seus processos psíquicos particulares”. Assim, “É no jogo, por exemplo, que se formam inicialmente os processos de imaginação activa, e no estudo os processos de raciocínio abstracto”. Leontiev (2004, p. 311) alerta que, embora a atividade dominante seja importante para o desenvolvimento, este também ocorre em atividades secundárias. Isto coloca os jogos de regras, mesmo sendo atividade secundária, como possível processo evolutivo do psiquismo. Sobre as atividades secundárias Leontiev (2004, p. 311) afirma que:

Não poderíamos daqui concluir que a formação ou a reorganização de todos os processos psíquicos só se faz no interior da actividade dominante. Certos processos psíquicos formam-se e reorganizam-se não directamente na actividade dominante,

mas noutros tipos de actividade geneticamente ligados a ela. Assim, por exemplo, os processos de abstracção e de generalização da cor forma-se na idade pré-escolar, não no próprio jogo, mas no desenho, na aplicação de cores, etc., isto é, em tipos de actividade em que apenas a sua origem está ligada à actividade lúdica.

Leontiev (2004) assim descreve a última característica da actividade dominante, “Terceiro, a actividade dominante é aquela de que dependem o mais estreitamente as mudanças psicológicas fundamentais da personalidade da criança observadas numa dada etapa do seu desenvolvimento”. Novamente, utilizando a etapa pré-escolar, Leontiev (2004, p. 311) conclui por meio de um exemplo, a definição de desenvolvimento humano e a actividade dominante:

É no jogo, por exemplo, que a criança de idade pré-escolar se apropria das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem a certas pessoas (que faz de «soldado do Exército Vermelho», que faz de «director», de «engenheiro», de «operário de fábrica»), e isto constitui um elemento muito importante da formação da sua personalidade.

Pode-se concluir que, enquanto para a *ClassInd*, o desenvolvimento psíquico das crianças pode ser determinado por sua idade, para a PHC, tal desenvolvimento só poderá atingir sua potencialidade em contato com uma actividade dominante. A actividade de jogar na qual as crianças utilizam objetos e reproduzem o comportamento dos adultos tem sido muito importante para o desenvolvimento de gerações de pessoas, este jogo requer objetos físicos, espaço e, em especial, a actividade adulta a qual poderá reproduzir. Pode-se então concluir que, ao substituir estas actividades por experiências virtuais assim como as proporcionadas pelos jogos de videogames, é possível que certas funções deixem de ser desenvolvidas.

Destarte, na sequência pode-se pensar eventuais prejuízos para o desenvolvimento individual, e possíveis transformações para a sociedade, das quais utiliza-se a luta de classes para pensar a exploração do homem pelo homem. Esta luta, considerando o trabalho de Marx e o abordado até então, está cada vez mais ampla, como fica evidente pela distribuição das riquezas globalmente.

É importante destacar que, em conformidade com os pressupostos que fundamentam a psicologia histórico-cultural, os determinantes do conteúdo dos estágios de periodização do desenvolvimento de modo algum são entendidos como elementos cronológicos ou biológicos. Pelo contrário, todos estão condicionados às determinações socioeconômicas que compõem o momento histórico em que o sujeito se encontra inserido e devem ser objeto de profunda análise para compreendermos o desenvolvimento psíquico em sua essência. Nas palavras de Leontiev (1988, p. 65-66): “não é a idade da criança, enquanto tal, que determina o conteúdo de estágio do desenvolvimento; os próprios limites de idade de um estágio, pelo contrário, dependem de seu conteúdo e se alteram *pari passu* com a mudança das condições histórico-sociais” (Martins; Abrantes; Facci, 2020, p. 244).

Martins, Abrantes e Facci (2020), além de ajudarem a entender de modo específico as atividades dominantes, também avançam ao se debruçar em estágios mais tardios da evolução do psiquismo, “ao longo do desenvolvimento, é possível elencar as atividades dominantes de cada período, tomando como base Elkonin (1987)”. Assim, “Mesmo que esse autor não tenha tratado das formações subsequentes na atividade dominante, como a idade adulta e a velhice, por exemplo, essa teorização pode ser explorada em todas as etapas da existência humana” (Martins; Abrantes; Facci, 2020, p. 52). Nessa perspectiva, os autores listam as seguintes fases de desenvolvimento, e suas respectivas atividades dominantes:

[...] primeiro ano de vida: atividade de comunicação emocional direta; primeira infância: atividade objetal manipulatória; idade pré-escolar: atividade do jogo de papéis; idade escolar: atividade de estudo; adolescência inicial: atividade de comunicação íntima pessoal; adolescência: atividade profissional/estudo (Martins; Abrantes; Facci, 2020, p. 321).

Ao refletir sobre a utilização dos jogos aqui apresentados considerando-se a atividade dominante, é preciso ter em mente, como enfatiza Elkonin (1998), de que o jogo não é possível em etapas iniciais do desenvolvimento. Sendo assim, não existem jogos de nenhum tipo no primeiro ano de vida e na primeira infância. Ao passo que, na idade pré-escolar, tem-se o jogo de papéis, o qual procurou-se esclarecer similaridades e diferenças entre os jogos de regras. É similar nos jogos de regras o fato de a criança aprender imitando, e utilizar objetos como representações, mas no jogo de papéis as regras estão imbricadas, elas não se destacam e, assim, tornam-se impossíveis de ser seguidas. Entretanto, deve-se considerar que problemas em determinada fase de desenvolvimento acarretam consequências para as próximas fases.

Portanto, a experiência sócio-histórica do pesquisador, em conformidade com os resultados aqui expostos, permite considerar possíveis problemas quando a principal atividade disponível para a criança na idade pré-escolar consiste em jogo de regras, como o videogame. Neste sentido, pode-se afirmar que o contato prematuro com o videogame colaborou na assimilação da informática, consequentemente influenciando a escolha pelas ciências da computação. Neste sentido, uma visita em família a um museu poderia colaborar com conhecimento para atividades, comportamento e até na escolha de engenharia como profissão.

No jogo simbólico, a capacidade da criança de substituir um objeto por outro possibilita o futuro domínio dos signos sociais (MÚJINA, 1985). O jogo, podemos considerar, com sua função simbólica, contribui para que, em períodos posteriores, a criança aproprie-se da leitura e da escrita. Segundo Mújina (idem), o jogo provoca mudanças qualitativas na psique infantil e forma as bases necessárias para que a atividade escolar se torne a principal nos anos subsequentes (Martins; Abrantes; Facci, 2020, p. 216).

Ainda sobre a fase pré-escolar, a imitação nos jogos de papel geralmente é fruto de uma experiência real, em que diversos sentidos são utilizados. Assim, as representações dos jogos de regras, mesmo quando possíveis de ser compreendidas, e ainda que favorecidas pela tecnologia virtual, são apenas fragmentos da potencialidade de desenvolvimento que a atividade real possibilita. Ademais, para uma atividade ser compreendida por representação, em sua maior parte visual, é evidente a necessidade da experiência real de antemão. Imitar o tom de voz dos adultos, sentir cheiro, aprender o quanto de força se deve empregar, como se equilibrar, entre muitos outros, são exemplos do que o digital não pode simular, limitações que as atividades virtuais ainda estão longe de superar.

[...] o caminho de desenvolvimento do jogo vai da ação concreta com os objetos à ação lúdica sintetizada e, desta, à ação lúdica protagonizada: há colher; dar de comer com a colher; dar de comer com a colher à boneca; dar de comer à boneca como a mamãe; tal é, de maneira esquemática, o caminho para o jogo protagonizado (Elkonin, 1998, p. 258-259).

Deste modo, aprender por representação virtual de uma colher, de comer e alimentar como, no exemplo acima, é cada vez mais comum em jogos de videogame para crianças desta idade, o que se acredita que torna a experiência em um emaranhado de especulações para a criança. Assim, crianças da classe trabalhadora podem ter somente o conhecimento virtual de uma experiência, como jogar futebol, por exemplo, uma vez que um campo, equipamento, e adultos para monitorar se tornam cada vez mais escassos com a desigualdade social e o placebo é cada vez mais avançado, assim como visto na experiência do pesquisador.

Já na fase da idade escolar, tendo a atividade de estudo como atividade dominante, a imitação abre espaço para a formação de conceitos científicos. Vigotski (2001, p. 181) evidencia a importância de estudos sobre este tema:

A questão do desenvolvimento dos conceitos científicos na idade escolar é, antes de tudo, uma questão prática de enorme importância, que pode ser primordial do ponto de vista das tarefas que se propõe a escola ao ensinar à criança o sistema de conhecimentos científicos. Sem dúvida, o que sabemos sobre essa questão surpreende por sua escassez. Tem, ademais, um significado teórico muito importante, uma vez que a investigação do desenvolvimento dos conceitos científicos, quer dizer, dos conceitos autênticos, verdadeiros, pode nos permitir descobrir as regularidades mais profundas, mais fundamentais de qualquer processo de formação dos conceitos em geral. E o surpreendente é que esse problema, no qual está contida a chave de toda história do desenvolvimento intelectual da criança e a partir do qual deveria iniciar a investigação do desenvolvimento do pensamento infantil, tem sido muito pouco estudado até agora.

Isto posto, qual seria então a contribuição dos jogos de regras nesta fase? Propõe-se verificar como ocorre a formação dos conceitos. Martins, Abrantes e Facci (2020, p. 24) retomam o trabalho de Vigotski, ao afirmarem que:

[...] a formação de conceitos se assenta numa relação tripartida e sistêmica, formada pelos conceitos espontâneos (senso comum), por seus objetos (fenômenos aos quais se referem) e pelos conceitos científicos (conhecimento objetivo acerca dos mesmos fenômenos aos quais se referem os conceitos espontâneos). Essa relação tripartida atende a um ordenamento que situa os conceitos espontâneos entre os conceitos científicos e seus objetos.

Assim, pode-se passar a considerar que as propriedades de transmissão de signos culturais por meio dos jogos de regras, podem ser utilizadas tanto como formadoras de conceitos espontâneos, quanto para a formação de conceitos espontâneos. Para os donos dos meios de produção, transmitir a ciência ou mesmo utilizá-la no sistema de proteção vai contra os seus interesses. Isto fica evidente nos valores contidos nos jogos aqui estudados, para significar objetos como o trabalho. Diante disso, pode-se responder ao certo que a ideologia transmitida pelos jogos é prejudicial para o desenvolvimento do psiquismo nesta fase?

Isto depende, os jogos estudados, e considerando o avanço tecnológico, são transmissores de culturas com potencial ainda por ser conhecido. Por exemplo, jogos possibilitam resultados diferentes dentro de certas circunstâncias, podendo ser mais efetivo para assimilação de ideias em virtude da sua repetição. Ademais, é preciso considerar outras variáveis a serem estudadas ainda, como a sua utilização na fase pré-escolar, e o fato de muitas vezes serem a única maneira de conhecer uma atividade para aqueles que são privados dos recursos materiais.

Também é preciso considerar que mensagens ideológicas como as mencionadas neste trabalho são perigosas em qualquer tipo de veículo de transição cultural, um livro carregado de ideologia burguesa pode ser até mesmo mais perigoso em influenciar o senso comum do que o jogo de videogame mais avançado em simular a realidade. Reforçando, assim, a necessidade da classe trabalhadora se tornar dona dos meios de produção e, assim, submeter o desenvolvimento tecnológico, seja de máquinas para o trabalho, seja para o entretenimento, aos seus interesses.

Contudo, é necessário retomar a formação dos conceitos científicos, terceiro e último elemento constituinte da atividade dominante desta etapa de desenvolvimento. A esse respeito, Martins, Abrantes e Facci (2020) colocam que:

Portanto, caberá ao ensino confrontar, isto é, pôr “frente a frente” os conceitos espontâneos por meio dos conceitos científicos, ampliando a decodificação abstrata do objeto (que é o mesmo para ambos os tipos de conceitos, posto representar a realidade concreta a que se visa conhecer), e, com isso, transformar continuamente o sistema consubstanciado na referida tríade! (Martins; Abrantes; Facci, 2020, p. 24).

Isto leva à seguinte conclusão: a mensagem carregada de ideologias e preconceitos difundida pelos jogos pesquisados, assim como em outras, farão parte dos conceitos espontâneos, aqueles de deverão se sustentar. Assim, quanto à classificação destes jogos, deve-se ter em mente a importância dos conceitos científicos em desfazer estas ideologias. Como relatado anteriormente, pela experiência do pesquisador, a mensagem destes jogos e de muitos outros com os quais teve contato só foi substituída na universidade.

Ademais, hoje, as aulas de sociologia só acontecem no segundo grau. Contudo, partindo dos valores apresentados nos jogos pesquisados, é válido perguntar se não seria necessário que as aulas de sociologia acontecessem antes. E, acima de tudo, seria possível ensinar sociologia para crianças nesta idade, e assim protegê-las o quanto antes de ideologias como as aqui apresentadas? Quanto a isto, é preciso, antes de tudo que existam perspectivas diferentes de educação, entre elas, as que possuem ou não a luta de classes como premissa.

A autonomia suposta no vínculo do jovem com a realidade, considerada uma realização a ser conquistada, não é analisada somente pela dimensão subjetiva, pelos elementos cronológicos aparentes, pelas relações interpessoais imediatas ou pelas questões cotidianas utilitárias que se apresentam ao indivíduo, mas pensada no coletivo e histórico, portanto na dimensão supraindividual que determina as relações sociais da pessoa jovem, considerada nas condições concretas das formações sociais capitalistas. (Martins; Abrantes; Facci, 2020, p. 24).

6.4 A biologização na *ClassInd*

A *ClassInd*¹⁴ (classificação indicativa) é o sistema brasileiro que controla os conteúdos para “televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos, aplicativos e jogos de interpretação (RPG)” (Brasil, 2023b). Essas obras são avaliadas por agentes da Coordenação de Classificação Indicativa, e do Departamento de Políticas de Justiça da Secretaria Nacional de Justiça e Cidadania do Ministério da Justiça. Estes profissionais assistem, testam ou leem

¹⁴ A classificação é embasada na Constituição Federal, no Estatuto da Criança e do Adolescente, nas Portarias MJ nº 368/2014, no Manual da Nova Classificação Indicativa e no Guia Prático de Classificação Indicativa. A Portaria MJ nº 368/2014 regulamenta o escopo, as faixas etárias e o processo de atribuição de Classificação Indicativa de diversões públicas.

os jogos de videogames e livros utilizando o Guia Prático de Classificação Indicativa para classificá-los (Romão; Canela; Alarcon, 2006). A *ClassInd* afirma ter dois objetivos:

A primeira delas diz respeito à sua capacidade de transformar-se em um instrumento pedagógico de diálogo com pais, responsáveis e profissionais que interagem com o universo infanto-juvenil. E a segunda finalidade relaciona-se à função de proteção dos direitos humanos de todos os cidadãos e cidadãs expostos, cotidianamente, aos conteúdos audiovisuais – em especial as crianças e adolescentes (Romão; Canela; Alarcon, 2006, p. 7).

É importante ressaltar que recentemente ocorreram modificações na *ClassInd*. No passado, outras classificações praticavam censura, especialmente nos anos de ditadura militar. No site do governo federal é exibida advertência sobre a sua função como ferramenta para auxiliar em atividades orientadas por adultos: “A *ClassInd* não substitui o cuidado dos pais – é fundamentalmente uma ferramenta que pode ser usada por eles. Por isso recomendamos que os pais e responsáveis assistam e conversem com os filhos sobre os conteúdos e temas abordados na mídia” (Brasil, 2023b). Ademais, vale lembrar que estas recomendações são exclusivamente sobre os temas que abordam sexo e violência, utilizando o seguinte método:

Antes que uma classificação seja atribuída, a obra, diversão ou espetáculo devem ser analisados a partir de um conjunto diverso e complementar de indicadores estruturados e ordenados segundo um método de análise. Juntos e ponderados, esses indicadores - da existência de sexo e violência - ajudam a construir um relato fidedigno do objeto analisado, permitindo assim que a indicação etária ou horária corresponda às propostas da obra e ao público buscado pelo produtor (Romão; Canela; Alarcon, 2006, p. 5).

Atualmente a *ClassInd* só possui alertas para crianças e adolescentes com idade até 18 anos (Romão; Canela; Alarcon, 2006). De modo mais específico, neste sistema o desenvolvimento biológico é o único fator considerado como medida do desenvolvimento humano. Assim como todos os jogos que não possuem violência física, ou sexo em seus temas, os jogos de videogame aqui apresentados possuem “classificação livre”, ou seja, são considerados aptos para todas as idades e não possuem nenhum tipo de advertência. Consequentemente, os consumidores não são informados sobre valores não democráticos, e em contradição com a ciência.

A psicologia histórico-cultural possibilita entender as consequências dos valores ideológicos encontrados nos jogos pesquisados em relação à formação das funções psíquicas superiores, como a consciência. Vigotski (2001), ao estudar o desenvolvimento humano pelo materialismo dialético, analisou o trabalho de autores importantes para a psicologia até a sua morte prematura, aos 37 anos. Entre eles estão Freud e Piaget. Ao mesmo tempo que Vigotski

reconheceu a importância do trabalho de Piaget, sobretudo quanto ao estudo do pensamento infantil, fez considerações sobre o método e as conclusões desenvolvidos pelo autor suíço em torno do desenvolvimento da linguagem. Para Vigotski (2001), ficou evidente um posicionamento biologizante sobre o desenvolvimento humano, em leituras da fase inicial do trabalho do psicólogo suíço Piaget.

Ainda que Piaget tenha aprimorado posteriormente o seu trabalho, aliás, também baseado em contribuições como essas desenvolvidas por Vigotski ao criticar as obras a que teve acesso, estas ideias ainda são muito presentes no conhecimento popular e científico.

Destarte, Vigotski (2001, p. 35) aponta que, para Piaget, a função da fala egocêntrica, ponto-chave no desenvolvimento do pensamento e da linguagem das crianças, que “até os oito anos é ilimitada e ocupa todo o território do pensamento infantil”. Vigotski (2001, p. 35) completa que este seria resultado do desenvolvimento biológico:

Uma conclusão natural dessa concepção é a tese piagetiana segundo a qual a natureza egocêntrica do pensamento está tão necessariamente relacionada internamente com a própria natureza psicológica da criança que sempre se manifesta de forma regular, inevitável, estável e independente da experiência infantil.

Após pesquisas e exames laboratoriais sobre o pensamento egocêntrico da criança, e outras funções da linguagem, Vigotski (2001, p. 149) conclui que “um desenvolvimento não é a simples continuação direta de outro, mas ocorre uma mudança do próprio tipo de desenvolvimento – do biológico para o histórico-social”. Superando, assim, a concepção de desenvolvimento biologizante que defende o amadurecimento do corpo como fator mais importante para o desenvolvimento. Vigotski (2001, p. 23) esclarece que é por intermédio da mediação cultural pela linguagem, que se dá o desenvolvimento das funções propriamente humanas, expondo que:

[...] a capacitação especificamente humana para a linguagem habilita as crianças a providenciarem instrumentos auxiliares na solução de tarefas difíceis, a superar a ação impulsiva, a planejar uma solução para um problema antes de sua execução e a controlar seu próprio comportamento. Signos e palavras constituem para as crianças, primeiro e acima de tudo, um meio de contato social com outras pessoas. As funções cognitivas e comunicativas da linguagem tornam-se, então, a base de uma forma nova e superior de atividade nas crianças, distinguindo-as dos animais.

A Psicologia Histórico-Cultural defende que o desenvolvimento humano proporcionado pela educação é dependente dos valores criados e adquiridos culturalmente. Assim, aprender o trabalho como atividade humana e se apropriar da produção histórica para

sua efetivação, é fundamental para o pleno desenvolvimento das capacidades cognitivas. O desenvolvimento humano, não é uma forma natural e inata de comportamento, “mas uma forma histórico-social, e por isso se distingue basicamente por uma série de propriedades e leis específicas, que não podem ser descobertas nas formas naturais do pensamento e da linguagem” (Vigotski 2001, p. 149).

Vigotski, ao propor os signos na qualidade de “instrumentos” do psiquismo, estava referindo-se ao universo simbólico pelo qual os objetos e fenômenos da realidade concreta conquistam outra forma de existência: a forma de existência abstrata consubstanciada na imagem subjetiva da realidade objetiva. E a essa imagem, tornada consciente por meio da palavra, compete orientar o comportamento do sujeito na referida realidade. Esse universo simbólico, por sua vez, resulta da atividade coletiva objetivada na cultura e, sendo assim, revela-se uma produção supra individual a ser compartilhada entre os homens e transmitida às novas gerações, ou seja, exige o ensino (Martins; Abrantes; Facci, 2020, p. 17).

Ou seja, funções psíquicas superiores como memória, percepção, atenção, fala, pensamento, vontade, formação de conceitos, emoção e consciência, são desenvolvidas na vida social do homem pela mediação da linguagem. Desse modo, os jogos de videogame aqui apresentados, além de terem o trabalho em suas mensagens, discutem temas que também abordam guerra, dinheiro, entre outros, no entanto, são classificados pelos atuais governantes com base na maturação biológica pautada na idade cronológica, sem levar em consideração a cultura-histórico social já adquirida, como por exemplo, a escolaridade. Como foi apontado por Vigotski, as aquisições culturais são os verdadeiros deflagradores do desenvolvimento do psiquismo, fenômeno que nos distingue dos animais.

Se, por um lado, o patrimônio material e ideal coloca-se como produto da raça humana dado à apropriação, por outro e ao mesmo tempo, representa a mediação imprescindível ao processo de transformação de um ser hominizado - que dispõe de certas propriedades naturais filogeneticamente formadas em um ser humanizado, isto é, que se transforma por apropriação da cultura. E no bojo deste processo que o próprio homem se institui e, conseqüentemente, as suas propriedades resultam formadas na base do metabolismo que o liga às condições objetivas de existência. Entre tais propriedades, destacamos a própria qualidade de seu psiquismo como produto histórico-socialmente construído (Martins; Abrantes; Facci, 2020, p. 15).

Ao se apoiar em leituras biologizantes sobre o desenvolvimento do pensamento da criança, como foi apontado, o Estado permite a naturalização de temas como o do trabalho alienado e outros nos jogos de videogame. Considera-se a existência de interesses em manter as classificações como a *ClassInd* ineficientes, uma vez que os detentores dos meios de produção poderiam ter prejuízos para adequar suas obras para mensagens democráticas.

Ademais, as mensagens não democráticas como a do trabalho alienado reproduzidas em suas obras defende seus interesses também como classe, Marx (2008, p. 47-48) mostra como o Estado poderia ser entrave para os detentores dos meios de produção em desenvolver novos meios de exercer seu poder como classe:

Em uma certa etapa de seu desenvolvimento, as forças produtivas materiais da sociedade entram em contradição com as relações de produção existentes, ou, o que não é mais que sua expressão jurídica, com as relações de propriedade no seio das quais elas se haviam desenvolvido até então. De formas evolutivas das forças produtivas que eram, essas relações convertem-se em entraves. Abre-se, então, uma época de revolução social.

Como já comentado, para a Psicologia Histórico-Cultural esta idade é marcada pelo período de transição da atividade guia da educação escolar para o trabalho. Sendo assim, é crucial que seja construída a ideia de profissão da melhor maneira possível, principalmente sobre as mais diversas opções que existem.

Conclui-se que os produtores destas obras têm encontrado, na mediação do Estado, um aliado importante. E que os interesses como classe dominante é garantir que os trabalhadores não reconheçam os males do trabalho alienado e, conseqüentemente, os enfrente.

Pode-se evidenciar esta relação por meio da concepção teórica de educação burguesa quando comparada a de uma pedagogia criada visando à superação do capitalismo pela classe trabalhadora, a pedagogia histórico-crítica. Contudo, para fazer tal comparação, é preciso primeiramente ressaltar que, de maneira contrária a algumas concepções burguesas, existe sim uma função política na educação. Isto é o que Demerval Saviani, fundador da pedagogia histórico-crítica, em 1978, possibilita compreender. Nas palavras de Saviani (2011, p. 71):

Claro que a educação, além da função especificamente política, desempenha também uma função técnica. Essas duas funções são distintas, mas inseparáveis, o que significa dizer que a função técnica da educação é sempre subsumida pela função política. Isso significa que a educação, ainda que seja interpretada como uma tarefa meramente técnica, não deixa de cumprir uma função política. Aliás, limitá-la à função técnica é uma forma eficiente de colocá-la a serviço dos interesses dominantes. Assim, é só por ingenuidade que se poderia acreditar no caráter apolítico da educação. A superação dessa ingenuidade ocorre com a tomada de consciência dos limites que a situação objetiva impõe às tarefas que são desempenhadas e o processo de desenvolvimento da consciência crítica passa, inicialmente, pela destruição da ilusão de poder.

Tendo em mente esta importante concepção sobre a educação e a política, é possível compreender os objetivos a serem alcançados pela pedagogia histórico-crítica:

Em relação à opção política assumida por nós, é bom lembrar que na pedagogia histórico-crítica a questão educacional é sempre referida ao problema do desenvolvimento social e das classes. A vinculação entre interesses populares e educação é explícita. Os defensores da proposta desejam a transformação da sociedade. Se este marco não está presente, não é da pedagogia histórico-crítica que se trata (Saviani, 2011, p. 72).

Ademais, a pedagogia histórica-crítica harmoniza com os princípios desenvolvidos pela psicologia histórico-cultural sobre a importância do signo para a formação psíquica. Importância esta que também buscou-se demonstrar por meio da mediação cultural oferecida pelos jogos de videogame.

Nessa direção, consideramos a internalização de signos intermediação entre a psicologia histórico-cultural e a pedagogia histórico-crítica, uma vez que ambas as teorias colocam a socialização/transmissão do universo simbólico culturalmente formado no centro de seus enfoques acerca do desenvolvimento humano. E, igualmente, advogam que a qualidade dos signos disponibilizados à internalização e as condições nas quais ela ocorre não são fatores alheios ao alcance da formação psíquica conquistada pelos indivíduos (Martins; Abrantes; Facci, 2020, p. 17).

6.5 Uma nova Classificação e suas implicações

Ao refletir sobre uma classificação que supere os problemas expostos quanto à *ClassInd*, considera-se que os meios de garantir que a aquisição cultural de seus consumidores seja formada por conceitos científicos. Com isto, os valores particulares apresentados em uma obra seriam menos nocivos. E para isto ocorrer, a classificação poderia alertar sobre quais são os conceitos presentes, e a qual série estes conceitos pertencem, por exemplo, o trabalho apresentado no Jogo da Vida deveria ser classificado para consumidores que já tivessem aprendido sobre o conceito, em aulas de sociologia, por exemplo, o que acontece a partir do segundo grau.

Ou seja, em vez de ser classificado como apto para crianças a partir de 7 anos de idade na forma física, e não conter nenhuma classificação no videogame, o Jogo da Vida passaria a ser indicado para aqueles que estão ou superaram este grau de educação escolar.

Sendo assim, uma classificação baseada na formação escolar poderia trazer esta segurança. Porém, deve-se evitar cair no problema que foi denunciado e, assim, perder de vista a importância da perspectiva de classes, e a concepção de trabalho defendida por Marx. Com isto, É preciso atentar para a existência das perspectivas de educação, e uma que não considere a luta de classes poderia ensinar estes conceitos dentro do projeto burguês, dando outro sentido ao conhecimento, como visto sobre o método.

Quanto à concepção política de educação burguesa, sua história evidencia o seguinte problema: é essencial transmitir o conhecimento necessário para o trabalho alienado, mas evitar que, com educação demais, o trabalhador venha a desenvolver consciência sobre sua exploração. No início, a pedagogia clássica, como ficou conhecida posteriormente, ainda procurava transmitir conhecimentos. Mas esta passou por uma reelaboração, perdendo o foco da transição de conhecimento em detrimento das relações entre aluno e professor. E ainda outra vez ela passou por uma reformulação, agora com a pedagogia tecnicista, deixando mais claro o foco no trabalho alienado.

Saviani derruba o argumento burguês de que a educação baseada na técnica diminuiria o desemprego e mostra que, na verdade, esta pedagogia acaba por colaborar com a desigualdade social:

Ademais, é eloquente a constatação da PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra Domiciliar, do IBGE) indicando que o nível de desemprego no Brasil é menor entre os que não concluíram o ensino médio (4,7%) do que entre os que o concluíram (6,1%). Isso mostra que a ideia hoje corrente de que a multiplicação das escolas técnicas de nível médio asseguraria aos jovens o acesso a empregos no mercado de trabalho resulta falaciosa. É evidente que quanto mais aumentam os índices de exclusão, o que tende a se agravar continuamente com a brutal concentração econômica nos grandes monopólios que caracteriza o capitalismo atual, a meta da erradicação do analfabetismo fica (Saviani, 2010, p. 31).

Contudo, esta classe também se beneficia quando os trabalhadores não podem estudar e desenvolver uma consciência crítica sobre o trabalho. Saviani elucida que “para a pedagogia tecnicista, a marginalidade não será identificada com a ignorância, nem será detectada a partir do sentimento de rejeição. Marginalizado será o incompetente, isto é, o ineficiente e improdutivo” (Saviani, 2003, p. 25).

Talvez expor a concepção de educação da burguesia já seja o suficiente para denunciar os interesses de uma classe que visa ao acúmulo de capital por meio da exploração do trabalho, assim como este valor é representado no Jogo da Vida pelos seus produtores.

Acredita-se, entretanto, que a bifurcação inicial, onde o jogador deve escolher entre o trabalho e a educação, somada à própria dinâmica do jogo, torna este momento mais importante da ideologia burguesa presente nesta obra. Por todo o percurso, os jogadores são obrigados a aceitar o que as cartas ou espaços estipulam para eles, mas esta decisão pesará durante todo o jogo como sendo uma escolha como qualquer outra, ao passo que, na vida real, fica cada vez mais evidente que se trata de uma imposição material e, como este trabalho buscou exemplificar, também ideológica.

Portanto, o rumo das tecnologias digitais, assim como uma educação que suporte uma classificação segura de valores particulares, somente ocorrerá com a conscientização do real valor do trabalho para o ser humano, e a tomada dos meios de produção pelos trabalhadores, como colocado por Marx.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo apresentar relações entre valores particulares acerca do trabalho encontrados em jogos de videogames populares e a formação de funções psíquicas superiores. O referencial teórico pautou-se nos estudos de Kosik, para melhor compreensão do legado de Marx, partindo-se da premissa de que uma atividade realizada na esfera do cotidiano pode esconder relações importantes para a sua compreensão como um todo.

Nesse contexto, abordou-se a relação entre as necessidades materiais não atendidas pela classe proletária, a crescente popularidade dos jogos de videogame e as implicações da utilização desta mercadoria por esta classe.

Assim, para compreender o objeto de estudo, os valores contidos em mensagens de jogos de videogame, procurou-se ir além da percepção sensorial, ao mesmo tempo que partiu-se dela, pela experiência do próprio pesquisador.

Para conhecer possíveis danos gerados pela naturalização de valores capitalistas encontrados nas mensagens de jogos de videogame. Inicialmente, apresentou-se a contextualização do problema de pesquisa, com foco na vantagem do desenvolvimento tecnológico, assim como a necessidade de sua compreensão para evitar maiores problemas sociais. Questões relacionadas ao aumento do uso de videogames, até mesmo no contexto da educação escolar, foram objeto de investigação. Aprendeu-se sobre os videogames de forma mais abrangente, explorando sua natureza fenomênica.

O meio de produção material do videogame foi analisado pela perspectiva da luta de classes, quem são os donos dos meios de sua produção e os motivos que os levaram a investir na substituição de mercadorias e atividades materiais por virtuais. Foram identificados os valores ideológicos sobre o trabalho encontrados no exemplar mundialmente conhecido como “Jogo da Vida”, enfatizando-se os perigos da mensagem descontextualizada para a formação da consciência, tomando-se por base a análise do referido jogo, pautada em obras selecionadas de autores da Psicologia Histórico-Cultural.

Também foram apresentadas a “ClassInd” e a “cultura do cancelamento”, com o propósito de refletir sobre a segurança dos jogos de videogame. Enquanto a cultura do cancelamento evidencia a existência de uma crescente conscientização da importância dos valores difundidos por obras intelectuais, às quais também pertencem os jogos de videogame, observou-se que a *ClassInd* – sistema brasileiro de classificação – é ineficaz em proteger seus consumidores, ainda que não deixe evidente a base científica que suporta seu sistema, revelou como são ultrapassadas suas determinações por idade.

Como resultado, constatou-se que os interesses dos donos de produção do videogame se beneficiam com um sistema de advertência que ignora avanços científicos, como os demonstrados utilizando-se como aporte a Psicologia Histórico-Cultural. Com isto, os produtores destes jogos não defendem somente os interesses de classe, mas também evitam ser prejudicados por custos com pesquisas para novas advertências, modificações e perda de compradores que não concordem com os temas quando sabem de suas implicações.

Valendo-se dos estudos de Marx, foram identificadas relações importantes que só são possíveis de serem desveladas ao investigar-se a história de produção material do videogame. Nela, ficou evidente a necessidade de perpetuar as condições que tornam uma pequena porcentagem de indivíduos detentores da maior parte das riquezas produzidas, a utilização de ideologias nessas obras.

Concluiu-se que os jogos de videogames, importante mercadoria pertencente a estas tecnologias, quando praticados de maneira descontextualizada, beneficiam seus produtores, naturalizando injustiças, como o trabalho alienado. É importante ressaltar que, nestes jogos, não é explicitada pelos seus criadores a preferência por um tipo de trabalho específico, mas também os interesses de toda uma classe estão em jogo.

Contudo, os avanços científicos, além de permitirem que sejam conhecidos os riscos à consciência de crianças e jovens da classe proletária, também permitem, ainda que de maneira prematura, deslumbrar a ideia de as classificações passarem a ser baseadas no nível de escolaridade de seu consumidor, ao passo que este, por sua vez, deve ser relacionado ao conteúdo trabalhado em determinadas séries.

É importante ressaltar que um sistema determinado em séries ainda estaria longe de cessar o poder ideológico da classe dominante, ou mesmo garantir que a educação recebida nestas séries é o suficiente para proteger a criança da classe proletária. Porém, é um passo, ainda que pequeno, na direção da conscientização da classe proletária, da existência destas ideologias, e da necessidade de uma educação que reconheça a importância da perspectiva de classes e a superação do capitalismo, assim como visto na Pedagogia Histórico-Crítica, elaborada com base nos estudos de Saviani.

Para os detentores dos meios de produção, é importante que a relação de exploração existente continue, ou mesmo se agrave. Assim, para esta classe, é importante que injustiças aos trabalhadores causadas pelo capitalismo sejam apresentadas como algo natural, sem a necessidade de serem superadas. Para tal, oculta-se da cultura popular o fato que existe uma luta histórica entre classes, pessoas que se beneficiam com a exploração do trabalho e outras que sofrem com as suas consequências.

Acredita-se na importância da consciência sobre o trabalho alienado, os seus males, quem são os seus beneficiados, e que é possível uma concepção contra hegemônica de classificação de obras como o videogame. O jogo é uma atividade construída historicamente pelo homem para atender suas necessidades, contudo, neste momento, está sendo utilizada como ferramenta ideológica para a manutenção das relações de exploração que se intensificam no capitalismo. Este trabalho espera somar-se àqueles que procuram denunciar este fenômeno.

Retornando à discussão apresentada no livro "A Menina de Cabeça Quadrada", para recuperar a forma redonda de sua cabeça a menina foi aconselhada por sua avó que deixasse seu tablet e voltasse a brincar com brinquedos redondos, como bola, pião, bambolê, etc.

Valendo-se da sugestão apontada no livro, ainda que os investimentos efetuados nas tecnologias digitais sejam voltados para a exploração do homem, não se faz necessário negligenciar suas mercadorias. Deve-se recordar que estas são fruto do trabalho de gerações. Portanto, apropriar-se dos meios de sua produção é fundamental para permitir redirecionar sua utilização de forma consciente, que interesse ao trabalhador, real responsável por sua produção, possibilitando objetivar como as necessidades desta classe serão atendidas. Somente uma educação desalienada pode cumprir esse papel.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, G. M. F. de. **Avaliação das características do sono e prevalência de distúrbios em crianças e adolescentes brasileiros**: estudo de base populacional. 2017. 100 f. Tese (Doutorado em Pediatria e Saúde da Criança) – Escola de Medicina, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

AMARO, D. “Cultura do cancelamento é tóxica para a saúde mental”. **Edição do Brasil**. 22 abr. 2022. Disponível em: <https://edicaodobrasil.com.br/2022/04/22/cultura-do-cancelamento-e-toxica-para-a-saude-mental/#:~:text=Difícilmente%20ter%C3%A3o%20uma%20rotina%20normal,t%C3%B3xica%20para%20a%20sa%C3%BAde%20mental>. Acesso em: 23 nov. 2022.

AMARO, D. Atari – Ronald Reagan vs Leonid Brezhnev. **YouTube**. 10 out. 2012. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=V2Xw7TdI_20. Acesso em: 02 dez. 2022.

ASH, R. B. **Teoria da Informação**. Nova York: Dover Science, 1990.

ATARI. **ATARI VCS ALL-IN BUDLE**. Disponível em: <https://atari.com/products/atari-vcs-onyx-all-in>. Acesso em: 19 abr. 2022.

BASSETTE, F. Quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de videogame, aponta estudo da USP. **Revista Crescer**. São Paulo, 08 set. 2022. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/Saude/noticia/2022/09/quase-30-dos-adolescentes-brasileiros-fazem-uso-problematico-de-videogame-aponta-estudo-da-usp.html>. Acesso em: 23 nov. 2022.

BASILIO, A. L. Graphogame: Educadores rebatem as promessas de Bolsonaro sobre o aplicativo. **Carta Capital**. São Paulo, 17 out. 2022. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/educacao/graphogame-educadores-rebatem-as-promessas-de-bolsonaro-sobre-o-aplicativo/>. Acesso em: 23 nov. 2022.

BEZERRA, R. de A. **Os valores transmitidos na relação entre jogos e educação, analisados pelo enfoque histórico-cultural**: o caso do Banco Imobiliário. 2018. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Paranaíba, 2018.

BRANDÃO, L. C. **Fatores associados ao uso problemático de vides games entre adolescentes brasileiros**. 2022. 115 f. Tese (Doutorado em Ciências) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>. Acesso em: 22 ago. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Filosofia e sociologia no ensino médio**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/filosofia-e-sociologia-no-ensino-medio>. Acesso em: 09 out. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Política Nacional de Alfabetização. **Grapho Game**. Disponível em: <https://alfabetizacao.mec.gov.br/grapho-game#:~:text=O%20lan%C3%A7amento%20do%20GraphoGame%20no,acompanhamento%20das%20crian%C3%A7as%20no%20processo>. Acesso em: 03 ago. 2023a.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **O que é a Classificação Indicativa?** Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1>. Acesso em: 07 nov. 2023b.

BRASIL. Ministério da Saúde. **O que é a Covid-19?** 08 abr. 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/o-que-e-o-coronavirus>. Acesso em: 03 dez. 2022.

BRENNER, W. Jogo da Vida Nu: Nubank e Estrela lançam versão exclusiva do Jogo. **UpdateorDie!**. 04 jul. 2023. Disponível em: <https://www.updateordie.com/2023/07/04/jogo-da-vida-nu-nubank-e-estrela-lancam-versao-exclusiva-do-jogo/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

BURKE, B. **Gamificar**: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS, 2015.

CANQUERINO, M. No tribunal da internet, Johnny Depp vai de cancelado a “vítima” absolvida. **Veja**. 10 maio 2022. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/no-tribunal-da-internet-johnny-depp-vai-de-cancelado-a-vitima-absolvida/>. Acesso em: 03 nov. 2022.

CASTILHO, F. O método da economia política. Introdução e tradução. **Crítica Marxista**, Campinas, n. 30, p. 107-125, 2010.

CERON, A. C. F. A. **Ressignificando o Ensino de Sociologia**: o uso de narrativas gamificadas como prática pedagógica para o estudo das relações de gênero. 2020. 113 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2020.

CHASIN, J. Método **Dialético**. 1988. (Aulas ministradas durante o curso de pós-graduação em Filosofia Política, Dep. de Filosofia e História, Universidade Federal de Alagoas). Disponível em: <https://www.afoiceomartelo.com.br/posfsa/Autores/Chasin,%20Jose/metodo%20dialetrico.do.c>. Acesso em: 14 nov. 2015.

CHOU, Y.-K. Actionable gamification: beyond points, badges, and leaderboards. Sheridan, WY: Octalysis Group, 2014.

CLEMENT, J. Gêneros de videogames mais populares em todo o mundo 2022, por faixa etária. **Stadista**. 07 set. 2023. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1263585/top-video-game-genres-worldwide-by-age/>. Acesso em: 15 set. 2023.

CONHEÇA o gênero de game mais popular do Japão: simulador de namoro. **IG São Paulo**. 22 abr. 2017. Disponível em: <https://igames.ig.com.br/2017-04-22/simulador-de-namoro.html>. Acesso em: 09 jun. 2022.

DE PAULA, G. N. **A prática de jogar videogame como um novo letramento**. 2011. 143 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1616184>. Acesso em: 16 nov. 2023.

DIVERSÃO. *In*: OXFORD Learner’s Dictionaries. Oxford, 2023. Disponível em: https://www.google.com/search?q=significado+de+divers%C3%A3o&sca_esv. Acesso em: 05 maio 2023.

DUARTE, N. **Vigotski e o “aprender a aprender”**: crítica às apropriações neoliberais e pós-modernas da teoria vigotskiana. 2. ed. rev. e ampl. Campinas: Autores Associados, 2001. (Coleção Educação Contemporânea)

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

‘E O VENTO levou’ é retirado de streaming após protestos contra racismo. **O Globo**. 10 jun. 2020. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/e-vento-levou-retirado-de-streaming-apos-protestos-contraracismo-24472394>. Acesso em: 09 ago. 2022.

ESPORTE. *In*: OXFORD Learner’s Dictionaries. Oxford, 2023. Disponível em: https://www.google.com/search?q=significado+de+esporte&sca_esv. Acesso em: 05 maio 2023.

ESTRELA. **Como Jogar Jogo da Vida**. 21 set. 2018. Disponível em: <https://blog.estrela.com.br/como-jogar-jogo-da-vida/>. Acesso em: 01 maio 2022.

ESTRELA. **Jogo da Vida com Aplicativo**. Disponível em: <https://www.estrela.com.br/jogo-da-vida-com-aplicativo-estrela/p>. Acesso em: 05 jun. 2022.

FALEIRO, F. Do Rio Grande do Sul para o mundo: indústria de games expande mercados. **Jornal do Comércio**. 2020. Disponível em: https://www.jornaldocomercio.com/_conteudo/cadernos/empresas_e_negocios/2020/06/742655-sem-game-over-industria-gaucha-de-jogos-expande-mercados.html Acesso em: 10 jan. 2020.

GAMES Market Reports & Forecasts jan 2023. **Newzoo**. fev. 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/how-different-generations-engage-with-video-games> Acesso em: 09 ago. 2022.

GAMIFICAÇÃO. *In*: DICIONÁRIO da língua portuguesa. Lisboa: Priberam Informática, 2023. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/ludifica%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 08 jul. 2023.

GIANTBOMB. **Games**. Disponível em: <https://www.giantbomb.com/games/>. Acesso em: 22 ago. 2022.

HARIZ, M. O perigo da Inteligência Artificial. **Jusbrasil**. 2021. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/o-perigo-da-inteligencia-artificial/1219061230>. Acesso em: 03 dez. 2022.

INCA; FIOCRUZ. **O controle do tabaco no Brasil**: uma trajetória. Rio de Janeiro: INCA, 2012. (Exposição).

INDAIATUBA. Prefeitura Municipal de Indaiatuba. **Prefeito Nilson Gaspar inicia entrega dos tablets para alunos da Rede Municipal de Ensino**. Indaiatuba, 08 mar. 2022.

Disponível em: <https://www.indaiatuba.sp.gov.br/relacoes-institucionais/imprensa/noticias/30892/prefeito-nilson-gaspar-inicia-entrega-dos-tablets-para-alunos-da-rede-municipal-de-ensino>. Acesso em: 23 fev. 2023.

INTELIGÊNCIA artificial e o mercado de trabalho: qual será o futuro dos nossos empregos? **Sólides**. 15 ago. 2017. Disponível em: <https://blog.solides.com.br/inteligencia-artificial-e-o-mercado-de-trabalho/>. Acesso em: 03 nov. 2022.

JOGADOR nº 1 quebra recordes e é o novo campeão das bilheterias nos EUA. **Papo de Cinema**. Disponível em: <https://www.papodecinema.com.br/noticias/jogador-n-1-quebra-recordes-e-e-o-novo-campeao-das-bilheterias-nos-eua/>. Acesso em: 20 dez. 2022.

JOGO. *In*: OXFORD Learner's Dictionaries. 2023, Oxford Disponível em: https://www.google.com/search?sca_esv=583676307&rlz=1C1CHBF_pt-PTBR1058BR1058&sxsrf=AM9HkKml55DCNkzk5kMRmG4c_PhC3nBw4g:1700348557850&q=defini%C3%A7%C3%A3o+de+jogo&spell=1&sa=. Acesso em: 05 ago. 2023.

JOVANOVIC, B. Gamer Demographics: Facts and Stats About the Most Popular Hobby in the World. **DataProt**. 25 maio 2023. Disponível em: <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/>. Acesso em: 03 ago. 2023.

JUNIOR, C. RetroArkade: Paperboy e seu desafio da entrega perfeita de jornais. **ARKADE**. 07 out. 2018. Disponível em: <https://www.arkade.com.br/retroarkade-paperboy/>. Acesso em: 02 jan. 2023.

KANARACUS, C. Oracle CEO Larry Ellison is “disturbed” by kids who play video games all day. **U.S. Correspondent, IDG News Service**. fev. 2014. Disponível em: <https://www.networkworld.com/article/2174160/oracle-ceo-larry-ellison-is---39-disturbed--39--by-kids-who-play-video-games-all-day.html>. Acesso em: 09 ago. 2023.

KONDER, L. **A Questão da Ideologia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

KOSIK, K. **A Dialética do Concreto**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1969.

KOSIK, K. **Dialética do concreto**. Tradução de Célia Neves e Alderico Toríbio. 2. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2002.

KOVACS, L. O que é uma engine de jogos? **Tecnoblog**. 2021 Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-uma-engine-de-jogos/>. Acesso em: 01 fev. 2022.

LEONTIEV, A. **O desenvolvimento do psiquismo**. Tradução de Rubens Eduardo Frias. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2004.

LUKÁCS, G. **História e Consciência de Classe**: estudos sobre a dialética marxista. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

LUKÁCS, G. **Para uma ontologia do ser social II**. São Paulo: Boitempo, 2013.

MARTINS, L. M.; ABRANTES, A. A.; FACCIM, G. D. **Periodização Histórico-Cultural Do Desenvolvimento Psíquico**: do nascimento à velhice. Campinas: Autores Associados, 2020.

MARX, K. **Contribuição à Crítica da economia política**. Tradução e Introdução de Florestan Fernandes. 2. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2008.

MARX, K. **Manifesto comunista**. Organização e introdução de Osvaldo Coggiola. São Paulo: Boitempo, 2010a.

MARX, K. **Manuscritos Econômico-Filosóficos**. Tradução de Jesus Ranieri. São Paulo: Boitempo, 2010b.

MARX, K. **O capital**: crítica da economia política. Edição de Friedrich Engels; Tradução de Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2017. (Livro III: o processo global da produção capitalista).

MARX, K. **O capital**: crítica da economia política. Edição Friedrich Engels; Tradução e seleção de textos de Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2014. (Livro II: o processo de circulação do capital).

MARX, K. **O capital**: crítica da economia política. Tradução de Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013. (Livro I: o processo de produção do capital).

MARX, K. **Para a crítica da economia política**. Tradução de José Arthur Giannotti e Edgar Malagodi. São Paulo: Nova Cultural, 1987. (Coleção “Os Pensadores”).

MARX, K.; ENGELS, F. **A Ideologia Alemã**. Tradução de Rubens Enderle, Nélio Schneider e Luciano Cavini Martorano São Paulo: Boitempo, 2007.

MENEZES, J. P. de. Algumas palavras sobre materialismo histórico e materialismo dialético como um método acadêmico eEpistemológico. *In*: SIMPÓSIO INTERNACIONAL LUTAS SOCIAIS NA AMÉRICA LATINA, VI., 2021. **Anais [...]**. Londrina: UEL, 2021. p. 698-706. Disponível em: http://www.uel.br/grupo-pesquisa/gepal/anais_vi_simposio/artigos_vi_simposio/GT5_educacao/v5_jean_G5.pdf?fbclid=IwAR1OFapNSum9FPe_wCvrI-Ayr_Z1yNTkown3CHUX0W0tFIIgsiL45zokfM. Acesso em: 06 ago. 2022.

MILTON B. **National Inventors Hall of Fame**. Disponível em: <https://www.invent.org/inductees/milton-bradley#:~:text=He%20conceived%20a%20game%20that,game%20in%20the%20first%20year>. Acesso em: 05 abr. 2022.

NA CHINA, crianças são proibidas de jogar videogame durante a semana. **CNN Brasil**. 22 abr. 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/na-china-criancas-sao-proibidas-de-jogar-videogame-durante-a-semana/#:~:text=A%20China%20proibiu%20jogadores%20online,ind%C3%BAstria%20de%20jogos%20do%20pa%C3%ADs%20>. Acesso em: 06 jun. 2022.

NAPOL, I. Pelé aprova: os comerciais de games de antigamente eram muito mais legais. **Tecmundo**. 24 fev. 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/entretenimento/101217-pele-aprova-comerciais-games-antigamente-legais.htm>. Acesso em: 24 ago. 2022.

NINTENDO. **Wii Sports**. 2006. Disponível em: <https://www.nintendo.pt/Jogos/Wii/Wii-Sports-283971.html>. Acesso em: 12 abr. 2022.

NITAHARA, A. Estudo mostra que pandemia intensificou uso das tecnologias digitais. **Agência Brasil**. Rio de Janeiro, 25 nov. 2021. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-11/estudo-mostra-que-pandemia-intensificou-uso-das-tecnologias-digitais>. Acesso em: 01 maio 2023.

NUÑEZ, E. **A menina da cabeça quadrada**. São Paulo: Tibi, 2016.

PATRIARCA, P.; RODRIGUES, R.; MORENO, C. Entenda o projeto do governo de SP que adotará material 100% digital nas escolas após abrir mão de usar livros didáticos do MEC. **G1 SP**. 02 ago. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2023/08/02/entenda-o-projeto-do-governo-de-sp-que-adotara-material-100percent-digital-nas-escolas-apos-abrir-mao-de-usar-livros-didaticos-do-mec.ghtml>. Acesso em: 04 ago. 2023.

PERET, E.; NERY, C. Renda do trabalho do 1% mais rico é 34 vezes maior que da metade mais pobre. **Agência IBGE Notícias**. 25 out. 2019. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/25702-renda-do-trabalho-do-1-mais-rico-e-34-vezes-maior-que-da-metade-mais-pobre>. Acesso em: 13 nov. 2023.

PIERRI, V. Especialista afirma que videogames interativos ajudam a combater o sedentarismo. **Jornal da USP**. Ribeirão Preto, 25 out. 2021. Disponível em: <https://jornal.usp.br/?p=464634>. Acesso em: 10 jul. 2023.

PORTO, D. Governo de SP volta atrás e diz que vai usar livros didáticos físicos do MEC. **CNN Brasil**. São Paulo, 17 ago. 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/politica/governo-de-sp-volta-atras-e-diz-que-vai-usar-livros-didaticos-fisicos-do-mec/>. Acesso em: 15 jul. 2023.

PRATA, D. França ganha museu sobre videogames. **Meio Bit**. 2009. Disponível em: <https://meiobit.com/arquivo/64987/franca-ganha-museu-sobre-videogames/>. Acesso em: 24 ago. 2022.

PREFEITURA de São Paulo entrega tablets sem chip às escolas. **Rede Brasil Atual**. 19 jul. 2021. Disponível em: <https://www.redebrasilatual.com.br/educacao/prefeitura-de-sao-paulo-tablets-sem-chip-escolas/>. Acesso em: 15 jul. 2023.

RAPHAEL, P. Jogo do exército dos EUA, America's Army será desativado em maio. **Terra - Game On**. 09 fev. 2022. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/jogo-do-exercito-dos-eua-america-army-sera-desativado-em-maio,d113288667c93aa35bf3d92610299d56kjj0qj7l.html>. Acesso em: 15 jul. 2023.

REGRAS Originais - Hasbro Família Joga Junto. **Yumpu**. 17 abr. 2013. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/view/12802851/regras-originais-hasbro-familia-joga-junto>. Acesso em: 06 mar. 2022.

REIS JR., D. **Atari Polyvox - 1983**. Disponível em: <https://www.propagandashistoricas.com.br/2013/02/atari-polyvox-1978.html>. Acesso em: 09 jan. 2022.

RIBEIRO, B.; LEITE, F. Empresa ligada a Feder faturou R\$ 192 mi com pasta que ele irá chefiar. **Metrópoles**. 01 dez. 2022. Disponível em: <https://www.metropoles.com/sao-paulo/politica/empresa-ligada-a-feder-faturou-r-192-mi-com-pasta-que-ele-ira-chefiar>. Acesso em: 02 ago. 2023.

ROMÃO, J. E.; CANELA, G.; ALARCON, A. (org.). **Manual da Nova Classificação Indicativa**. Brasília: Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de Justiça. Departamento de Justiça, 2006. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/manual-da-nova-classificacao-indicativa.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2022.

ROSDOLSKY, R. **Gênese e estrutura de “O capital” de Karl Marx**. Tradução de César Benjamin. Rio de Janeiro: EdUERJ : Contraponto, 2001.

ROSE, I. Os trabalhadores que perderam seu emprego para inteligência artificial **BBC News Brasil**. 10 jul. 2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cgr8kydkj9po>. Acesso em: 03 dez. 2023.

SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Brasília: Ministério da Cultura, 2018.

SANTOS. Prefeitura de Santos. **Tablets e lousas digitais para toda a rede municipal são novidades na volta às aulas em Santos**. Santos, 06 fev. 2023. Disponível em: <https://www.santos.sp.gov.br/?q=noticia/tablets-e-lousas-digitais-para-toda-a-rede-municipal-sao-novidades-na-volta-as-aulas-em-santos>. Acesso em: 01 maio 2023.

SÃO PAULO (Estado). **Educação de SP oferece material digital inédito para professores da rede**. São Paulo, 24 abr. 2023. Disponível em: <https://www.educacao.sp.gov.br/sala-futuro-educacao-de-sp-oferece-material-digital-inedito-para-professores-da-rede/>. Acesso em: 07 ago. 2023.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. **Alunos da rede municipal de SP recebem os primeiros 100 mil tablets**. São Paulo, 27 maio 2021. Disponível em: <https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/noticias/alunos-da-rede-municipal-de-sp-recebem-os-primeiros-100-mil-tablets/>. Acesso em: 01 maio 2023.

SAVIANI, D. Ciência e educação na sociedade contemporânea: desafios a partir da pedagogia histórico-crítica. **Revista Faz Ciência**, Francisco Beltrão, v. 12, n. 16, p. 13-36, jul./dez. 2010.

SAVIANI, D. **Escola e democracia**: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre educação e política. Campinas: Autores Associados, 2003.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 11.ed. Campinas: Autores Associados, 2011.

SCHWAB, K. **A quarta revolução industrial**. Tradução de Daniel Moreira Miranda. São Paulo: Edipro, 2016.

SILVA, F. C. T. da. **Realidade virtual não imersiva**: contribuição do jogo de videogame como recurso pedagógico nas aulas de educação física. 2014. 133 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2014.

SILVA, L. M. A. **Uma aula no videogame**. 2013. 136 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

SILVA, N. Transformação digital, a 4ª Revolução Industrial. **FGV Energia – Boletim Energético**, ago. 2018. Disponível em:
https://fgvenergia.fgv.br/sites/fgvenergia.fgv.br/files/coluna_opinioao_-_transformacao_digital.pdf. Acesso em: 03 dez. 2022.

SMITH, A. **A riqueza das nações**: investigação sobre sua natureza e suas causas. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

STEAM. **America's Army**: Proving Grounds. Disponível em:
https://store.steampowered.com/app/203290/Americas_Army_Proving_Grounds/. Acesso em: 02 nov. 2022a.

STEAM. **Job Simulator**. Disponível em:
https://store.steampowered.com/app/448280/Job_Simulator/. Acesso em: 22 ago. 2022b.

STEAM. **The Game of Life 2**. Disponível em:
https://store.steampowered.com/app/1455630/The_Game_of_Life_2/. Acesso em: 15 maio 2022d.

STEAM. **The Game of Life**. Disponível em:
https://store.steampowered.com/app/403120/THE_GAME_OF_LIFE/?l=portuguese. Acesso em: 05 maio 2022c.

STEAM. **Vista geral das tabelas**: os jogos mais vendidos e mais jogados no Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/charts?l=portuguese>. Acesso em: 05 maio 2022e.

THE GAME of Life Windows - 1998. **My Abandonware**. Disponível em:
<https://www.myabandonware.com/game/the-game-of-life-dbr>. Acesso em: 09 maio 2022.

TONET, I. **Método científico**: uma abordagem ontológica. São Paulo: Instituto Lukács, 2013.

TORCHINSKY, R. Welcome to the year of the E-Bike. **Forbes**. 2022. Disponível em:
<https://www.forbes.com/?sh=3d33d4ee2254>. Acesso em: 02 abr. 2022.

UM NOVO bilionário surgiu a cada 26 horas durante a pandemia, enquanto a desigualdade contribuiu para a morte de uma pessoa a cada quatro segundos. **Oxfam Brasil**. 16 jan. 2022. Disponível em: <https://www.oxfam.org.br/noticias/um-novo-bilionario-surgiu-a-cada-26-horas-durante-a-pandemia-enquanto-a-desigualdade-contribuiu-para-a-morte-de-uma-pessoa-a-cada-quatro-segundos/>. Acesso em: 01 nov. 2022.

VALENTE, J. Riscos da inteligência artificial levantam alerta e suscitam respostas. **Agência Brasil**. Brasília, 01 set. 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-08/riscos-da-inteligencia-artificial-levantam-alerta-e-suscitam-respostas>. Acesso em: 03 dez. 2022.

VANZELLA, L. C. G. **O Jogo da Vida**: usos e significações. 2009. 218 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

VIGOTSKI, L. S. (1934). **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKI, L. S. A defectologia e o estudo do desenvolvimento e da educação da criança anormal. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 37, n. 4. p. 861-870, dez. 2011.