

CRITICIDADE EM JOGO: A GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM EDUCACIONAL MERCADOLÓGICA

CRITICALITY IN THE GAME: GAMIFICATION AS AN EDU-BUSINESS APPROACH

CRITICIDAD EN JUEGO: LA GAMIFICACIÓN COMO ENFOQUE DE MARKETING EDUCATIVO

lasmin Maia Pedro

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

RESUMO. As metodologias ativas (MA) sugerem uma aprendizagem interativa e dialógica a partir de abordagens críticas que associam conhecimento às transformações do mundo (CARVALHO, 2018). Contudo, para a gamificação, um tipo de MA que utiliza *design* de jogos em ambientes de não jogos (ALVES, 2015), a aplicabilidade da concepção de criticidade tem uma concepção distinta, sendo utilizada para a resolução de problemas mundiais em sistemas nos quais os usuários são utilizados como mão de obra não remunerada, motivados pela vontade de ajudar a melhorar o mundo (MCGONIGAL, 2011), tendenciando um caráter neoliberal de educação (BALL, 2014). Alocados no campo da Linguística Aplicada, considera-se uma concepção de criticidade em que o sujeitos questionam e agem conscientemente frente ao conhecimento/círculo interpretativo, suspeitando e deslocando as relações de poder (PENNYCOOK, 2010), bem como as proposições sobre o neoliberalismo no que tange a educação mercadológica (BALL, 2014), analisaremos a terceira parte da obra *“Reality is broken: why games make us better and how they can change the world,”* de Jane McGonigal (2011), a partir de uma abordagem interpretativista de pesquisa (DENZIN; LINCOLN, 2000). A nossa hipótese é que questionar os problemas sociais, econômicos e financeiros no mundo carrega uma concepção de criticidade, entretanto, quando tal exercício é utilizado enquanto ferramenta de mercado, a criticidade passa a ter um caráter neoliberal de educação-mercadológica. Por isso, nosso objetivo geral é analisar o emprego de uma perspectiva crítica de gamificação adotada por McGonigal (2011) e em específico, identificar a concepção de gamificação utilizada e observar a relação estabelecida entre a resolução de problemas mundiais e a gamificação. Verificamos, assim, que a referida autora, nos capítulos analisados, ao considerar a resolução de problemas mundiais dentro de um engajamento econômico sustentável, impulsionado por motivações intrínsecas, adota uma criticidade filantrópica neoliberal e não para o descentramento de relações de poder.

Palavras-chave: Metodologias ativas. Gamificação. Criticidade.

ABSTRACT. Active methodologies (AM) promote interactive and dialogic learning through a critical perspective that associates knowledge with world transformations (CARVALHO,

Ismin Maia Pedro.

2018). However, when we are referring to gamification, a type of AM that uses game design in non-game environments (ALVES, 2015), the applicability of the concept of criticality has a different conception, being used to solve global problems in systems in which users are used as unpaid labor, motivated by the desire to help improve the world (MCGONIGAL, 2011), tending towards a neoliberal character of education (BALL, 2014). Allocated in the field of Applied Linguistics, considering a conception of criticality in which subjects question and act consciously in the face of knowledge/interpretive circle, suspecting and displacing power relations (PENNYCOOK, 2012), as well as the propositions about neoliberalism concerning market education (BALL, 2014), we will analyze the third part of the book "Reality is broken: why games make us better and how they can change the world", by Jane McGonigal (2011) based on an interpretive research approach (DENZIN; LINCOLN, 2000). Our hypothesis is that questioning social, economic, and financial problems in the world carries a critical character, however, when this exercise is used as a market tool, criticality takes on a neoliberal edu-business context. Therefore, our general objective is to analyze the use of a critical perspective on gamification adopted by McGonigal (2011); specifically, to identify the concept of gamification used and observe the relationship established between solving world problems and gamification. In the chapters analyzed, we found that the author, when considering the resolution of global problems within a sustainable economic engagement driven by intrinsic motivations, adopts a neoliberal philanthropic criticality and not for the decentering of power relations.

Keywords: Active methodologies. Gamification. Criticality.

RESUMEN. Las metodologías activas (AM) promueven el aprendizaje interactivo y dialógico a través de una perspectiva crítica que asocia el conocimiento a las transformaciones del mundo (CARVALHO, 2018). Sin embargo, cuando nos referimos a la gamificación, un tipo de AM que utiliza el diseño de juegos en entornos no lúdicos (ALVES, 2015), la aplicabilidad del concepto de criticidad tiene una concepción diferente, siendo utilizado para resolver problemas globales en sistemas en los que los usuarios son utilizados como mano de obra no remunerada, motivados por el deseo de ayudar a mejorar el mundo (MCGONIGAL, 2011), tendiendo hacia un carácter neoliberal de la educación (BALL, 2014). Ubicados en el campo de la Lingüística Aplicada, considerando una concepción de criticidad en la que los sujetos cuestionan y actúan conscientemente frente al círculo conocimiento/interpretación, sospechando y desplazando las relaciones de poder (PENNYCOOK, 2012), así como las proposiciones sobre el neoliberalismo en torno a la educación de mercado (BALL, 2014), analizaremos la tercera parte del libro "Reality is broken: por qué los juegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo", de Jane McGonigal (2011) a partir de un enfoque de investigación interpretativa (DENZIN; LINCOLN, 2000). Nuestra hipótesis es que cuestionar los problemas sociales, económicos y financieros del mundo conlleva un carácter crítico, sin embargo, cuando este ejercicio se utiliza como herramienta de mercado, la criticidad adquiere un contexto edu-empresarial neoliberal. Por lo tanto, nuestro objetivo general es analizar el uso de una perspectiva crítica de la gamificación adoptada por McGonigal (2011); específicamente, identificar el concepto de gamificación utilizado y observar la relación que se establece entre la resolución de problemas del mundo y la gamificación. En los capítulos analizados, encontramos que la autora, al considerar la resolución de problemas mundiales dentro de un compromiso económico sostenible impulsado por motivaciones intrínsecas, adopta una criticidad filantrópica neoliberal y no por el descentramiento de las relaciones de poder.

Palabras clave: Metodologías activas. Gamificación. Criticidad.

1 INTRODUÇÃO: CONTEXTUALIZANDO O JOGO¹

A partir de uma revisão bibliográfica sobre metodologias ativas (MA), é possível identificar uma perspectiva crítica que associa conhecimento às transformações do mundo, a partir do que Carvalho (2018, p. 97) chamou de “capacidade de desenvolvimento de senso crítico”. Para a gamificação teorizada por McGonigal (2011), a criticidade está atrelada ao exercício da resolução de problemas mundiais, como a fome, a saúde e o meio ambiente, por exemplo.

Todavia, tais sistemas gamificados trazidos como exemplos pela autora são vinculados a empresas que possuem funcionários remunerados para exercer a função que o usuário do sistema gamificado realiza em curto período de tempo, pois está imerso em *design* de jogos, a partir do engajamento econômico sustentável, que é o uso de mão de obra não remunerada. A motivação intrínseca, por sua vez, motiva usuários a participar dos sistemas a partir de manipulações emocionais que promoveriam atitudes filantrópicas.

Nossa hipótese é de que questionar os problemas sociais, econômicos e educacionais no mundo carrega uma concepção de criticidade, o problema estaria quando ela é permeada por uma lógica de mercado que vê os sujeitos/alunos/jogadores como mão de obra facilmente manipulável dentro de sistemas condicionados por empresas bilionárias. Tal discussão é ainda mais significativa quando pensamos que McGonigal (2011) propõe tal prática para a educação, promovendo uma ótica neoliberal de educação mercadológica que, segundo Ball (2014, p. 190), está “sujeita aos mesmos processos de mercado e de negócios como outras empresas” e refere-se a um “conjunto de práticas específico, localizado e incorporado, tanto como política quanto negócio e filantropia, ao invés de um rolo compressor abstrato de ideias” (BALL, 2014, p. 118).

¹ O termo ‘jogo’ aqui é uma expressão metafórica que será utilizado nos títulos para se referir ao presente artigo, uma vez que o tema da pesquisa é Gamificação.

Iasmin Maia Pedro.

É pertinente ressaltar que estamos adotando o termo ‘crítico’ como um conceito caro ao campo da Linguística aplicada (LA) (PENNYCOOK, 2012), consideram-se sujeitos que questionam e agem conscientemente frente ao conhecimento/círculo interpretativo, suspeitando e deslocando as relações de poder (PENNYCOOK, 2010). Por isso, nosso objetivo geral é analisar o emprego de uma perspectiva crítica de gamificação adotada por McGonigal (2011) e, em específico, identificar a concepção de gamificação utilizada e observar a relação estabelecida entre a resolução de problemas mundiais e a gamificação.

Para tanto, analisaremos a terceira parte da obra “Reality is broken: why games make us better and how they can change the world,” de Jane McGonigal (2011), intitulada “How very big games can change the world” e que contém três capítulos, a saber: “Economia de engajamento”, “Missões impossíveis”, “Os superpoderes da colaboração” e “Salvando o mundo real juntos”.

Adotamos uma abordagem interpretativista de pesquisa (DENZIN; LINCOLN, 2000) que permite olhar para as multiplicidades das significações do contexto de ensino de acordo com os sujeitos, os locais e os instrumentos: “guiados por um conjunto de crenças e sentimentos sobre o mundo e a forma como este deve ser compreendido e estudado” (DENZIN; LINCOLN, 2000, p. 13). Durante a nossa análise, teremos uma seção para discutir a concepção de criticidade que adotamos para interpretar o capítulo, bem como a sua relação com a gamificação e outra em que destacamos as palavras-chaves de cada capítulo da terceira parte do livro no que tange à relação com aspectos de educação mercadológica.

2 ANÁLISE EM JOGO

2.1 Primeiro Nível do Jogo: A Criticidade em Cena

Existem diversas acepções para o termo ‘crítico’ nas mais diversas áreas

Iasmin Maia Pedro.

de estudos, mas dentro da LA, para Pennycook (2010), a criticidade é embasada pelos questionamentos que permitem um descentramento do poder, dando destaque para como as relações são engendradas em determinados contextos. Diante disso, a partir desta concepção, o aluno dentro do sistema gamificado, para além de ser protagonista da sua aprendizagem e desenvolvedor da agência na execução de tarefas, precisa estar consciente do processo, sob quais interesses às atividades foram propostas e a serviço de quem.

Como sugere Silvestre (2017), não é o uso do termo ‘crítico’ que propõe um trabalho que envolva a criticidade, mas como os contextos são articulados para que isso ocorra. Dessa forma, não basta resolver um problema social a partir da gamificação quando ela é sustentada por empresas que engendram outro problema: uso da educação como mercado na ótica neoliberalista, recrutando aprendizes para atuar como mão de obra não remunerada.

É com esse intuito que analisamos a terceira parte da obra de McGonigal (2011), porque a argumentação da autora caminha na direção de solução de problemas mundiais como saúde, educação, economia e política, por exemplo. Aspectos que destacam uma visão crítica de mundo, mas também criam determinadas relações de poder. Vejamos a passagem:

Eventualmente, como resultado da minha investigação, publiquei vários artigos acadêmicos (e eventualmente uma dissertação de quinhentas páginas) propondo como poderíamos aproveitar o poder dos jogos para reinventar tudo, desde o governo, os cuidados de saúde e a educação aos meios de comunicação tradicionais, ao marketing e ao empreendedorismo, até à paz mundial. (MCGONIGAL, 2011, p. 8- 9)²

Visualizamos na passagem acima, o exercício concreto de “melhorar” o mundo a partir de uma perspectiva crítica, porém é vinculada a uma ordem mercadológica neoliberal, pois a tese defendida pela autora de que os jogos

² No original: Eventually, as a result of my research, I published several academic papers (and eventually a five-hundred-page dissertation) proposing how we could leverage the power of games to reinvent everything from government, health care, and education to traditional media, marketing, and entrepreneurship— even world peace. (MCGONIGAL, 2011, p. 8-9).

Iasmin Maia Pedro.

podem melhorar o mundo, torna-se um produto para multinacionais bilionárias, articulando perspectivas neoliberais caras ao mundo do mercado.

Nesse sentido, compartilhamos do raciocínio de Almeida Filho (2011, p. 119) sobre a problemática da criticidade, já que “há também questões críticas em ser crítico/a que precisamos interpor neste ponto para sermos também críticos com a pregação criticalista”. Ressaltamos que as metodologias ativas no geral dão destaque a uma aprendizagem significativa e crítica ao contexto dos alunos, já que destaca o “protagonismo de sua [o/a aluno/a] própria aprendizagem, que lhe dê capacidade de desenvolvimento de senso crítico e lhe permita a aquisição de competências que associam seus conhecimentos às transformações do mundo real” (CARVALHO *et al*, 2018, p. 97).

No entanto, esse protagonismo precisa ser mediado pelo professor e o posicionamento da escola por uma abordagem crítica que considere o contexto econômico, social e político do aluno. Já que, como estamos discutindo, existe a possibilidade de uma perspectiva de metodologia ativa como a de McGonigal (2011) sobre a gamificação, voltada para uma ótica neoliberal de educação mercadológica que vê o aluno como mão-de-obra barata, mascarando uma criticidade para a resolução de problemas sociais vinculados a grandes corporações, que tentam formar marionetes que podem ser controladas.

Em um viés mercadológico, os ambientes educacionais estão “sujeitos aos mesmos processos de mercado e de negócios como outras empresas e tem havido uma série de aquisições e fusões significativas nesse campo nos últimos cinco anos” (BALL, 2014, p. 189-190). Elas são organizadas em grandes conglomerados (empresas que incorporam outras) ou em empresas de absorção (propõe determinado serviço educacional como gestão das escolas, por exemplo).

É o que ocorre com a gamificação como solução ao mercado quando McGonigal (2011) destaca o auxílio que ofereceu às grandes corporações com a sua teorização sobre jogos, tais como: “Banco Mundial, a American Heart

Iasmin Maia Pedro.

Association, a National Academy of Sciences e o Departamento de Defesa dos EUA até à McDonald's, Intel, a Corporation for Public Broadcasting e o Comité Olímpico Internacional” (MCGONIGAL, 2011, p. 9, tradução nossa).

Para uma perspectiva crítica de educação, como sugere Pennycook (2010), tratamos dos letramentos críticos que, consoante Luke (2012), “refere-se ao uso de tecnologias de digitais e outros meios de comunicação para analisar, criticar e transformar normas, sistemas de regras e práticas, governando os campos sociais da vida cotidiana” (LUKE, 2012, p. 5, tradução nossa).

Ainda em concordância com os letramentos críticos, eles sugerem uma postura de sujeitos, professores e alunos capazes de questionar e agir nos sistemas em que estão inseridos, o que não é possível nas acepções de McGonigal (2011), pois a sua criticidade está vinculada a uma ordem neoliberal de educação por tratar de aspectos como: economia de engajamento, missões impossíveis, os superpoderes da colaboração, salvando o mundo real juntos. Tais pontos serão discutidos a seguir.

2.2 Segundo Nível do Jogo: Educação Mercadológica

Nesta seção, discutiremos os tópicos centrais da terceira parte do livro de Jane McGonigal (2011) a educação mercadológica. Para isso, destacamos as palavras-chave da discussão levantada pela autora em cada capítulo da terceira parte de seu livro, a saber: Motivação pessoal/intrínseca; Coletividade; Senso de importância; Economia de engajamento sustentável.

Quadro 1 - Palavras-chaves dos capítulos do livro analisado

| Economia de engajamento | Missões impossíveis | Os superpoderes da colaboração | Salvando o mundo real juntos |
|--|-------------------------------|--------------------------------|------------------------------|
| Recolha colaborativa de dados (<i>crowdsourcing</i>) | Tornar o impossível, possível | Imersão em jogos | Impacto humano no mundo |

Iasmin Maia Pedro.

| | | | |
|-------------------------------------|-------------------|----------------------|--------------------------|
| Senso de importância | Ação social ativa | Prática e preparação | Visão de longo prazo |
| Motivação intrínseca | Ação individual | Mudar o mundo | Pensamento ecossistêmico |
| Economia de engajamento sustentável | | Recompensas | Experiência piloto |

Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Como visualizamos na primeira coluna do quadro, engajamento e motivação são duas características relevantes aos sistemas gamificados. Alves (2015) postula que as motivações para o engajamento dos participantes podem ser extrínsecas (do ambiente externo) ou intrínsecas (pessoais). Sobre essas últimas, podemos destacar a relação com a resolução de problemas, característica da gamificação discutida na obra de McGonigal (2011) aqui analisada. Então, para além de estar em um ambiente de diversão, os sistemas descritos pela autora estão simulando realidades com destaque para problemas sociais.

Logo, os jogadores passam a ser possíveis “heróis de sua realidade”, como vemos na terceira coluna do quadro, em “os superpoderes da colaboração”, o que garante uma motivação intrínseca baseada no desejo por um mundo melhor, mas também em uma perspectiva egocêntrica de que se tem o controle e a possibilidade de reconhecimento social. Um ideal de coletividade, mas voltado para individualidade dos sujeitos que, ao ajudarem, também são recompensados.

Um dos exemplos trazidos pela autora é o *Freerice*, no qual o usuário, a cada acerto de pergunta, doa uma quantidade de arroz que será destinado às pessoas pertencentes ao programa “*World without rice*” (FREERICE, 2023). Apesar de apresentar uma perspectiva filantrópica, a autora destaca que não é o usuário, no fim, que doa o arroz, mas as empresas que patrocinam a plataforma. Nesse contexto, motivados pela doação, os usuários alimentam o sistema e promovem empresas; elas, ao mesmo passo, manipulam os usuários

Ismin Maia Pedro.

a partir do engajamento, divulgando suas marcas em *cookies* de anúncios. Tais características são visualizadas na quarta coluna do quadro, “salvando o mundo real juntos”.

O neoliberalismo trabalha “com a **equiparação da condição da vida ao mercado**, que ao pregar essa equivalência atua na lógica de que, para maximizar os ganhos sociais, deve-se ampliar o alcance e a frequência das transações de mercado” (NASCIMENTO, 2018, p. 43). Então, as fronteiras que delimitam o social, o individual e o mercado são nebulosas, pois as pessoas têm seus interesses e emoções mobilizados pela ótica de mercado.

A perspectiva da gamificação discutida por McGonigal (2011) destaca o trabalho por meio da coletividade para atuar em sistemas baseados em elementos de jogos com um propósito social. Entretanto, ele também carrega uma ótica neoliberal individualista, pois ela está vinculada ao senso de importância, ao caráter heroico e ao esforço individual.

Outro ponto pertinente para a discussão é o engajamento econômico sustentável que, segundo a autora em questão, trata-se da participação nos sistemas, motivados pela vontade de ajudar o mundo, sem receber por isso, pois ainda em harmonia com McGonigal (2011), a remuneração faz a motivação ser financeira e não intrínseca, ainda que esses sistemas estejam vinculados a empresas ou a governos que contam com funcionários para desenvolver tais tarefas. Para ela, o uso de motivação intrínseca “é uma fonte infinitamente renovável de incentivo para participar em grandes projetos coletivos” (MCGONIGAL, 2011, p. 243, tradução nossa).

Cada vez mais chega ao ambiente educacional o ideal de formação de um indivíduo responsável pelo seu desenvolvimento pessoal, que deve ter competências e habilidades pré-determinadas e que toda a sua ascensão depende dele mesmo. Sobre isso, McGonigal (2011) destaca: “temos que ajudá-los a cultivar as competências e capacidades específicas de conhecimentos práticos de que necessitam, a fim de aumentar as suas

Iasmin Maia Pedro.

hipóteses de fazer uma diferença real e sustentada” (MCGONIGAL, 2011, p. 333, tradução nossa)³.

A gamificação é uma proposta amplamente difundida na atualidade, em especial, com o avanço das tecnologias digitais para a educação básica e a diversidade de plataformas de educação a distância. Para que a educação deixe de ser vista como mercadoria de grandes corporações, é pertinente um olhar crítico às escolhas educacionais, a partir de uma postura de letramentos críticos.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS: O FIM DO JOGO

Buscamos analisar a perspectiva de criticidade na teoria da gamificação proposta por McGonigal (2011). Observamos que ela é permeada por uma lógica de mercado que vê os sujeitos como mão de obra facilmente manipulável dentro de sistemas condicionados por empresas bilionárias, elencando uma gamificação voltada para a resolução de problemas mundiais dentro de um engajamento econômico sustentável impulsionado por motivações intrínsecas

Por acreditarmos que a educação não é espaço para o condicionamento de sujeitos e nem recrutamento de mão-de-obra não remunerada, entendemos a criticidade enquanto posicionamento político de leitura do mundo, no qual sujeitos são conscientes e agentes em suas realidades, confirmando a hipótese de que olhar para os problemas do mundo é uma perspectiva crítica, mas que não necessariamente contribui para uma educação de qualidade e com olhar social.

³ No original: We have to help them cultivate the specific future-making skills and abilities, and acquire the practical knowledge they need, in order to increase their chances of making a real and sustained difference. (MCGONIGAL, 2011, p. 333).

Iasmin Maia Pedro.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA FILHO, José Carlos Paes de. Um guia do processo de formação de professores de língua(s) por competências. *In*: MACIEL, Ruberval Franco Maciel; ARAÚJO, Vanessa de Assis (org.). **Formação de professores de línguas: ampliando perspectivas**. Jundiaí: Paco Editorial, 2011. p. 110-127.
- ALVEZ, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- BALL, Stephen John. “Nova” filantropia, capitalismo social e política educacional. *In*: BALL, Stephen J. **Educação global S.A**: novas redes políticas e o imaginário neoliberal. Paraná: Editora UEPG, 2014.
- CARVALHO, Alessandra Aparecida de *et al.* Gamificação no processo ensino-aprendizagem. *In*: NEVES, Vander José *et al.* **Metodologia ativas**: perspectivas teóricas e práticas no ensino superior. Campinas: Pontes Editores, 2018.
- DENZIN, Norman Kent; LINCOLN, Yvonna Sessions. Introduction: the discipline and practice of qualitative research. *In*: DENZIN, Norman Kent; LINCOLN, Yvonna Sessions. **The sage handbook of qualitative research**. Thousands Oaks: Sage Publication, 2000.
- FREERICE. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: <https://link.ufms.br/5wyKx>. Acesso em: 10 jan. 2023.
- LUKE, Allan. Critical literacy: foundational notes. **Theory Into Practice**, Australia, v. 51, n. 1, p. 4-11, 2012. Disponível em: <https://link.ufms.br/UkDoo>. Acesso em: 20 abr. 2019.
- McGONIGAL, Jane. **Reality is broken**: why games make us better and how they can change the world. London: Penguin Press HC, 2011.
- NASCIMENTO, Ana Karina. Neoliberalismo e língua inglesa: um estudo de caso por meio do PIBID. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, v. 71, n. 3, p. 39-58, 2018.
- PENNYCOOK, Alastair. Critical and alternative directions in applied linguistics. **Australian Review of Applied Linguistics**, [S. l.], v. 33, n. 2, p. 1-16, 2010.
- SILVESTRE, Viviane. **Colaboração e crítica na formação de professores/as de línguas**: teorizações construídas em uma experiência com o PIBID. São Paulo: Pontes Editores, 2017.

Sobre os autores

Iasmin Maia Pedro.

Iasmin Maia Pedro

Professora na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, formada em Letras - Português/Inglês e mestranda em Estudos de Linguagens pela mesma instituição; especialista em "Educação Bilíngue" pela UniDombosco e em "Gamificação" pela Universidade Federal de São Carlos. Atuou como membro dos projetos de extensão Laboratório de Revisão de Textos Acadêmico-científicos (LABREV - UFMS) e Programa de ensino de línguas (PROGELI - UFMS). Possui interesse em Gamificação e no ensino de língua estrangeira, sob a perspectiva teórica dos letramentos críticos, participando do grupo de pesquisa "Letramentos e Feminismos", coordenado pela Profa. Dra. Fabiana Biondo.

E-mail: profaiasmaia@gmail.com

Licença de acesso livre



A **ESUD | CIESUD** utiliza a [Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), pois acredita na importância do movimento do acesso aberto ao conhecimento.