

Jogos de Cooperação: dinâmicas de conflito e negociação em materiais educativos para jovens em idade universitária

Luan Dutra^{1*}, Viktor Chagas²

Inserir aqui, com fonte Arial 9, a(s) categoria(s) do autor(es) e Instituições(s). Ex.:

1. Graduando de Estudos de Mídia da Universidade Federal Fluminense - UFF; *luansouzadutra@gmail.com

2. Pesquisador do Departamento de Estudos Culturais e Mídia da Universidade Federal Fluminense, UFF, Niterói/

Palavras Chave: *cooperação, serious games, dilema do prisioneiro.*

Introdução

Jogar é uma forma de fazer referência à realidade de forma lúdica ou simulada. Através da diversão proporcionada pela dinâmica de um jogo, os participantes podem desenvolver conhecimentos ou experimentar sensações reais.

Podemos definir jogo como uma atividade recreativa com um ou mais participantes, composto por limites e regras, que desperta diferentes sensações nos participantes, como tensão, divertimento ou estranheza. Os jogos são utilizados na educação de pessoas, através de brinquedos e dinâmicas, para que desenvolvam algumas práticas e tenham contato com questões da realidade de forma simulada.

Todo jogo tem como objetivo entreter, porém a maioria dos chamados "serious games" (algo como "jogos sérios") levam em conta a capacidade de raciocinar sobre aspectos do mundo real, e têm a intenção de proporcionar uma experiência educativa.

Este projeto materializa formulações filosóficas próprias da chamada teoria da cooperação, um ramo específico da teoria dos jogos, dando origem a uma série de jogos, que fazem uso de elementos como tabuleiros, cartas e dados.

Resultados e Discussão

As pesquisas relacionadas a este projeto resultaram em um primeiro protótipo de jogo que vem sendo desenvolvido e será testado em laboratório no futuro. O conceito inicial do jogo foi baseado no dilema do prisioneiro e possibilita a aplicação de algumas das diversas estratégias criadas para ganhar o jogo.

A proposta é desenvolver um pequeno box de jogos, com regras e componentes, capazes de introduzir o jogador ao universo da teoria da cooperação. Os jogos estão sendo projetados de forma lúdica com alta capacidade de imersão para que os jogadores consigam vivenciar a importância de cooperar para o desenvolvimento do grupo e como isso influencia no resultado individual.

Apostando em materiais simples e de fácil apreensão pela maioria das pessoas, sem recorrer a sofisticados elementos computacionais ou gráficos tridimensionais, este projeto se destina a jovens universitários, de diferentes formações, mas é possível de ser apropriado, dada a simplicidade de suas regras, por públicos consideravelmente maiores.

Conclusões

Traduzir abstrações matemáticas e dilemas filosóficos em uma situação material de jogo, para além de seu próprio enunciado, facilita a apreensão e reflexão sobre as questões discutidas.

Com isso, o pretendemos dar consistência à discussão sobre os conceitos evocados pela teoria da cooperação e despertar diferentes públicos para situações inspiradas por esses problemas, que trabalham noções relacionadas à confiança, comprometimento, generosidade, compartilhamento de responsabilidades e muito mais.

Agradecimentos

Projeto contemplado com a bolsa PIBITI/CNPq, do edital PIBITI 2013-2014 da Agência de Inovação da Universidade Federal Fluminense (Agir-UFF) e com o edital FAPERJ nº 28/2014 de "Apoio à produção de material didático para atividades de ensino e/ou pesquisa 2014"

AARSETH, Espen. Cybertext. EEUU: John Hopkins UP, 1997. AXELROD, Robert. The evolution of cooperation. EEUU: Basic Books, 1984. BAUWENS, Michel. The policial economy of peer production. CTheory. 2005. ELSTER, Jon. Peças e engrenagens das Ciências Sociais. RJ: Relume-Dumará, 1994. KOLLOCK, Peter. Economies of online cooperation. UK: Routledge, 1999. MAUSS, Marcel. Sociologia e Antropologia. SP: Cosac Naify, 2003. MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. SP: Unesp, 2003. SUROWIECKI, James. Wisdom of crowds. EEUU: Anchor Books, 2005.