

O VIDEOGAME NO CREPÚSCULO DA EDUCAÇÃO – A PRODUÇÃO DE SENTIDO NA INTERFACE COM A COMUNICAÇÃO

Silvia Rosa Silva **Zanolla** – UFG – silviazanolla@hotmail.com

O sentido do videogame remete ao processo constitutivo do jogo ao longo da história da humanidade. Uma vez que emerge de representações da interação entre o social e o político, o jogo postula uma racionalidade humana e não simples atividade lúdica (ADORNO, 1993). É fato que o estudo do jogo eletrônico situa-se entre as áreas da comunicação e da educação. Não obstante, uma vez que me pautarei na teoria crítica da sociedade, sobretudo em T. W. Adorno; ampliarei a análise à teoria do conhecimento; princípio que considera fundamentos históricos e culturais. Por essa abordagem, o desafio direciona-se para os rumos da cultura e sua dificuldade em promover a humanização e a luta contra a barbárie (HORKHEIMER e ADORNO, 1995). O sentido amplo da educação deve se diferenciar da comunicação como saber técnico. A comunicação investe na formação de opinião, revela-se na informação. À educação caberia, conforme Adorno (1993), desmistificar toda forma de violência e ignorância, em todas as suas nuances.

Palavras-chave: teoria crítica e educação; jogo eletrônico e educação.