

APRESENTAÇÃO

Estudos Críticos em Videogame*Critical Game Studies***Aline Conceição Job da Silva*****Amanda Phillips****

Esta edição, *Estudos críticos em videogame*, a primeira do tipo na revista *Antares: Letras e Humanidades*, oferece uma ampla gama de perspectivas sobre uma ampla gama de jogos, os quais são de interesse para pesquisadoras/es brasileiras/os e de outros lugares.

Embora os *game studies*, como os videogames, sejam um fenômeno global, as vozes dos Estados Unidos e da Europa dominam a conversa. A conferência de 2021 da Digital Games Research Association em Guadalajara, México, por exemplo, será a primeira conferência da associação internacional na América Latina após 18 anos de reuniões principalmente nos Estados Unidos e na Europa. Sua revista acadêmica, *ToDigra*, também é publicada em inglês – assim como todas as principais revistas na área de *game studies*. No entanto, a forte resposta à chamada na *Antares* indica uma crescente comunidade de pesquisadoras/es cada vez mais conscientes de seus papéis políticos no trabalho de pesquisa.

Tendo isso em mente, o dossiê se propôs a receber pesquisas que teorizassem a política dos videogames. Portanto, o elemento central do dossiê não diz respeito apenas a uma apreciação de um jogo específico, a uma avaliação do seu conteúdo ou a uma análise detalhada de suas partes, mas, sim, a um entendimento de que a pesquisa sobre e para videogames precisa de abordagens políticas e epistemológicas de estudo (como sugeriu Alastair Pennycook, 2018, para a Linguística Aplicada) para ir além das posições canônicas dos *game studies*. Mais ainda, a pesquisa em videogame também precisa ser pensada localmente, pois só estudos com saberes localizados (HARAWAY, 2009) vão poder nos proporcionar mais entendimentos sobre esta mídia.

* PNPd/Capes, Universidade de Caxias do Sul – UCS, Rio Grande do Sul, Brasil.

** Georgetown University, Washington DC, Estados Unidos.

A coleção *Postcolonial Perspectives in Game Studies* (2018), da Open Library of the Humanities, chama a atenção para as perspectivas eurocêntricas de videogames e *game studies*. O eurocentrismo ainda predomina, como em outras áreas de estudos, mas pesquisas críticas têm possibilitado pensar os videogames e os *game studies* a partir de posicionamentos que entendem a impossibilidade de análises associadas, apolíticas e a-históricas.

O dossiê *Estudos críticos em videogame*, então, foi organizado pensando nessas questões e em problematizações possíveis para os estudos de jogos. A publicação tem uma forte corrente crítica de esquerda, incluindo perspectivas pós-coloniais, decoloniais e descoloniais, indígenas e anticapitalistas. Aplicar essas teorias ao estudo de videogames é uma intervenção crucial para o desenvolvimento do campo. Assim como propôs Linda Martín Alcoff, pensando na epistemologia clássica, precisamos de uma “epistemologia política” em nosso campo para pensar o videogame, sua produção e recepção, pois só assim será possível a problematização da epistemologia dos *game studies* canônicos.

Muitos dos artigos contextualizam os videogames especificamente na história e cultura do Brasil e de outros países latino-americanos, como Colômbia e México. Outro fio condutor da publicação diz respeito à ecocrítica e à relação entre jogos e materialidade. Vários artigos também abordam questões de identidade e diversidade nos jogos. Além disso, a edição também conta com artigos sobre a compreensão da estrutura das tecnologias de jogos para uso escolar e educacional. Nesse sentido, agrupamos os artigos no dossiê tematicamente: *Design* (artigos 1-3), Estudos Culturais (4-7), Leitura minuciosa/Estética (8-10), Jogos Brasileiros e Cultura (11-13), Educação (14-15) e Gamificação/Economia Política (16-17). Por fim, há uma resenha do livro *Video Games and the Global South*, uma nova coleção que “redefine a cultura do jogo de sul para norte.” (PENIX-TADSEN, 2019).

Todos os artigos e a resenha selecionados para o dossiê deixam evidente a necessidade de decolonizar os *game studies*, mas também a forma hegemônica com que os jogos são produzidos e apreciados, uma vez que ainda vivemos e pesquisamos, predominantemente, a partir de visões ocidentalizadas, que se assentam nas hierarquias de opressão conectadas pela lógica da colonialidade (GROSFOGUEL, 2008; MIGNOLO, 2017).

Esperamos que este dossiê seja a primeira publicação, mas não a última, no Brasil que tenha como objetivo destacar estudos que se proponham como projetos políticos para a pesquisa sobre e para videogames.

Boa leitura.

Referências

ALCOFF, Linda Martín. Uma epistemologia para a próxima revolução. *Revista Sociedade e Estado*, v. 31, n. 1, jan./abril 2016.

GROSFOGUEL, R. (2008). Transmodernity, border thinking and global coloniality. *Eurozine*. Disponível em: <http://www.eurozine.com/articles/2008-07-04-grosfoguel-en.html>. Acesso em: dez. 2020.

HARAWAY, D. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu*, n. 5, p. 7-41, 1 jan. 2009.

MIGNOLO, Walter D. Colonialidade: o lado mais escuro da modernidade. *Rev. Bras. Ci. Soc.*, São Paulo, v. 32, n. 94, 2017.

MUKHERJEE, Souvik; HAMMAR, Emil (eds). Postcolonial Perspectives in Game Studies. *Open Library of Humanities*, v. 4, n. 2, 2018.

PENIX-TADSEN, Phillip (Ed.). *Video games and the Global South*. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2019.

PENNYCOOK, Alastair. *Posthumanist Applied Linguistics*. London/New York: Routledge, 2018.