



XXII ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICAS DE ENSINO

## **“CYBERPUNK EM UM FUTURO SOMBRIO” (ROLE-PLAYING GAME): UMA ANÁLISE DAS APROXIMAÇÕES POSSÍVEIS ENTRE DECOLONIALIDADE E EDUCAÇÃO CIENTÍFICA**

Fabrine Vitória Santos de Almeida - UESC

Beatriz da Silva Leite - UESC

Andrei Steveen Moreno Rodríguez - UFPB

Christiana Andréa Vianna Prudêncio - UESC

### **RESUMO**

Uma visão positivista da ciência ocidental tem sido tradicionalmente imposta na educação científica, portanto, é essencial questionar essa perspectiva e considerar abordagens decoloniais. Nesse contexto, Role-Playing Games (RPG) - como o Cyberpunk 2020 - podem ser usados para explorar criticamente temas científicos e tecnológicos, desafiando visões eurocêntricas e promovendo debates sobre questões sociais, éticas e ambientais. Assim, o estudo explorou o livro do RPG citado, usando a Análise Textual Discursiva. Foram destacados temas como controle social, globalização e formas de resistência. Os resultados indicam que o RPG oferece a possibilidade de levantar discussões críticas sobre o papel da ciência na sociedade e a democracia, contribuindo para a educação científica de forma ampla e reflexiva.

**Palavras-chave:** Decolonialidade, RPG Cyberpunk, Educação Científica.

### **INTRODUÇÃO**

Historicamente, a educação científica tem preservado e perpetuado uma visão positivista e salvacionista da ciência ocidental, tratando o avanço científico e tecnológico como um progresso "para o qual todo conhecimento e toda sociedade naturalmente caminha" (Machado, 2022, p.5). Portanto, é essencial questionar esses pressupostos epistemológicos, incluindo o debate sobre a ciência como produtora de verdades absolutas e universais (Santos, 2007). Assim, a perspectiva decolonial visa desafiar posições hegemônicas, questionando ideias consideradas universais e/ou verdadeiras, que foram usadas para dominar, marginalizar e negar outras perspectivas culturais, saberes ancestrais e formas de conhecimento não ocidentais.



XXII ENCONTRO NACIONAL DE JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPEIS (XXII ENJOPE)

Desse modo, os Role-Playing Games (RPG) - jogos de interpretação de papéis e de criação colaborativa de histórias entre jogadores - podem ser uma ferramenta interessante para discutir questões científicas desde uma perspectiva decolonial. Isso considerando que ao criar uma história, revelamos nossas concepções e visões sobre o mundo. Mesmo em um mundo fictício, reconhecemos normas e padrões do mundo real, e as relações na ficção do jogo são desenvolvidas a partir dos referenciais que temos do nosso mundo e do nosso conhecimento social (Cossieu, 2013).

Assim sendo, os RPG podem ser considerados dispositivos simbólicos que dependem inteiramente da história que você escolhe contar. Eles podem ser usados, por exemplo, para discutir os impactos do conhecimento científico na sociedade, conforme demonstrado nos trabalhos de Samagia e Peduzzi 2004. Ao buscar informações sobre jogos de RPG, é comum encontrarmos sistemas desse tipo de jogo, com o objetivo de entender como criar uma aventura, como ser um mestre de jogo ou obter inspiração para construir o próprio sistema. O mais famoso deles é Dungeons & Dragons, ambientado em um mundo fantástico inspirado nas obras de J.R.R. Tolkien.

Entretanto, para este trabalho, optamos por realizar uma análise documental do sistema Cyberpunk 2020, por ter como plano de fundo a relação com avanços tecnológicos e científicos e sua influência na sociedade. Nosso objetivo é revelar e discutir as concepções eurocêntricas sobre o progresso da ciência e tecnologia, muitas vezes caracterizadas por uma visão unidimensional e salvacionista do progresso científico, que negligencia outras perspectivas e contextos culturais. É importante destacar que o sistema de regras do Cyberpunk 2020 não é voltado para o ambiente educacional, é um produto focado no entretenimento, destinado a jogadores que já possuem interesse em RPG. Além disso, esse também é um dos sistemas mais famosos quando pensamos em criar uma aventura de ficção científica.

Como demonstrado nos estudos de Coelho e Augusto (2020), os jogos do tipo RPG possuem um potencial para tornar os processos de ensino e aprendizagem lúdicos, podendo ser adaptados conforme as necessidades do ambiente educacional. Nesse sentido, o RPG Cyberpunk pode servir como uma fonte de inspiração para a criação de histórias e ambientes que possibilitem discussões possíveis de subverter representações, questionar narrativas hegemônicas e eurocêntricas, e abrir espaço para diálogos mais democráticos sobre o impacto da ciência na educação e na sociedade.

## **METODOLOGIA**

Para a análise de dados, utilizamos a Análise Textual Discursiva (ATD) (Moraes e Galiazzi, 2016). Primeiramente, realizamos a leitura na íntegra de todo o livro e, a partir disso,



identificamos as unidades de significado que abordam a criação de um mundo e de personagens Cyberpunk, correspondendo à etapa de unitarização. Em seguida, agrupamos as unidades de significado com sentidos semelhantes, resultando na formação das categorias de análise (categorização).

Dentro desse processo, a análise e reflexão das unidades de sentido nos conduziram às categorias emergentes. A formação dessas categorias decorreu da comparação das unidades de sentido, identificando conjuntos de elementos semelhantes através de um método indutivo (Moraes; Galiazzi, 2016). Como o processo de análise ainda está em andamento, as categorias identificadas até agora são: 1) Globalização como forma de perpetuar dinâmicas coloniais 2) Conhecimentos científicos como instrumento de controle social; e 3) Formas de subversão à hegemonia.

Devido à limitação de páginas, neste texto apresentamos unicamente a discussão da primeira categoria.

### **GLOBALIZAÇÃO COMO FORMA DE PERPETUAR DINÂMICAS COLONIAIS**

O RPG pode ser uma estratégia didática eficaz para questionar a hegemonia, pois, segundo Hammer *et al.* (2018), esses jogos de contar histórias permitem a discussão de diversas perspectivas a partir da interpretação de personagens, em vez de se limitar a uma única narrativa dominante. O sistema Cyberpunk (Pondsmith *et.al.*, 1996), foco de análise deste trabalho, oferece um cenário ideal para explorar essas dinâmicas. Ao prever o futuro e criar mundos fictícios, o RPG fornece informações como:

Elas são praticamente como nações, com suas próprias leis, cidades, fábricas e exércitos. A maioria das corporações em 2020 são multinacionais, isto é, elas têm filiais operacionais por todo o mundo (RPG Cyberpunk, 1996, p. 205).

Uma multinacional moderna geralmente irá negociar barganhas com o governo local, regulamentando minimamente os salários e subornando o pessoal de controle de contaminação e segurança do produto. Algumas vezes isto pode ser tão simples como o suborno em um lugar apropriado ou o apoio militar ao ditador local (RPG Cyberpunk, 1996, p. 206).

O livro de regras ao explicitar o ambiente em que acontece o jogo evidencia um mundo dominado por megacorporações, com alta densidade populacional e um ambiente degradado, alertando sobre os perigos do desenvolvimento tecnológico descontrolado, como a perda de privacidade e o poder excessivo das corporações. Essa narrativa nos faz refletir sobre as consequências éticas e sociais de um futuro tecnológico, enraizada na colonialidade do poder (Quijano, 2009). Assim, quando o jogo sugere que essas empresas se aliam aos governos locais



para aumentar sua influência e poder em outros países, explorando recursos e mão-de-obra locais, abre espaço para discutir e refletir sobre dinâmicas coloniais de exploração e controle.

O sistema do jogo também acrescenta que a lógica capitalista e a expansão dessas corporações pelo globo, além de ignorar as dinâmicas das sociedades em que pretendem se

desenvolver, exploram os recursos naturais sem nenhum tipo de responsabilidade. Como descrito no trecho abaixo:

As estrelas nunca aparecem. O sol nunca brilha. Não existe pássaros cantando, nem crianças rindo. (O último pássaro morreu em 2008 e as crianças são geradas in vitro). A camada de ozônio desapareceu, o efeito estufa tomou o planeta, o céu está cheio de hidrocarbonetos e os oceanos estão poluídos (RPG Cyberpunk, 1996, p. 186).

Essa visão concretizada de desenvolvimento e progresso está enraizada na perspectiva evolucionista de que o progresso é inevitável e necessário para todas as sociedades (Saar, 2019). Isso nos leva a refletir sobre as relações conflituosas entre comunidades tradicionais - que reivindicam a ocupação de suas terras ancestrais - e a intervenção do Estado, o qual impõe políticas de desenvolvimento, desconsiderando as especificidades culturais e históricas dessas comunidades (Saar, 2019).

Ao utilizar RPG como ferramenta educacional, é possível criar aventuras que oferecem aos alunos a oportunidade de discutirem temas relacionados à ciência e à decolonialidade. Por exemplo, em uma aventura, os alunos podem investigar as atividades antiéticas de corporações que atuam em países inferiorizados pelos processos de colonização, como aconteceu na América Latina. Outro cenário pode envolver uma discussão sobre os impactos da edição genética em um mundo distópico, no qual empresas vendem a possibilidade de selecionar características de bebês por meio dos genes, levantando questões sobre eugenia e desigualdade de acesso à tecnologia. Além disso, uma aventura pode abordar a resistência ambiental, em que os personagens lutam para proteger comunidades locais da destruição ambiental causada por corporações, promovendo a preservação de recursos naturais e impedindo a dominação corporativa.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir da análise realizada, apontamos as potencialidades do uso do livro RPG Cyberpunk para a promoção do pensamento crítico entre os alunos. Interpretar personagens em cenários futuristas pode permitir a reflexão acerca da hegemonia das megacorporações e suas práticas exploratórias, oferecendo uma oportunidade para abordar a colonialidade do poder e a



XXII ENCONTRO DE VALORIZAÇÃO DO CONHECIMENTO TECNOLÓGICO EM DE...  
valorização do conhecimento tecnológico em detrimento de outras formas de saber. Além disso, os cenários de Cyberpunk permitem a exploração de temas tecnocientíficos, como a edição genética e a ética da biotecnologia, incentivando discussões sobre os impactos sociais e éticos

das inovações científicas e a desigualdade no acesso às tecnologias. Portanto, nosso próximo passo é propor a aplicação desse RPG para a discussão da decolonialidade em uma experiência real na escola.

## REFERÊNCIAS

COELHO, I. M A; SILVA, F. A. R.. Elaboração e aplicação de RPG didático como proposta para o ensino de biomas brasileiros. Revista eletrônica **Ludus Scientiae (RELuS)** v.4, p. 49-69, 2020

COUSSIEU, W. Mundo lúdico e simulação: a experiência social no RPG online. **Esferas**, n. 2, 2013.

HAMMER, J.; TURKINGTON, M. Designing Role-Playing Games that Address the Holocaust. **International Journal of Designs for Learning**, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 42–53, 2021. Disponível em: <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ijdl/article/view/31265>. Acesso em: 3 jun. 2024.

MACHADO, V. F.. Artigo-Parecer - Instalações Científicas Em Territórios De Povos Tradicionais: Receitas Para Educação Científica. **Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 24, p. 1-21, 2022.

PONDSMITH et.al. **Título original: Cyberpunk the roleplaying game of the future**. Tradução Guaracy Carlos de Silveira. Revisão: Deborah Fink Prazeres; Douglas Quinta.Reis - São Paulo Ed. Devir, 1996

MORAES, R.; GALIAZZI, M. **Análise Textual Discursiva**. 3. ed. Editora Unijuí. Ijuí: Brasil, 2016.

QUIJANO, A. Colonialidade do poder e classificação social. In: SANTOS, B. S; MENESES, M. P. (Org.). **Epistemologias do Sul**. São Paulo: Cortez, 2010

SAAR, Felwine. **Afrotopia**. São Paulo: n-1 edições, 2019.

SAMAGAIA, R.; PEDUZZI, L. OQ. Uma experiência com o projeto Manhattan no ensino fundamental. **Ciência & Educação**, v. 10, n. 02, p. 259-276, 2004.

SANTOS, W. L. P. Contextualização no Ensino de Ciências Por Meio de Temas CTS em uma Perspectiva Crítica. **Ciência & Ensino**, V. 1, p. 1-12, Número Especial, 2007.