



Comunicação e games: potencialidades políticas e pedagógicas

Alexander Maximilian Hilsenbeck Filho¹

Resumo: Os jogos eletrônicos deixaram de ser apenas entretenimento, sendo um reflexo da sociedade e do momento em que surgem, são meios de comunicar, expressões culturais e artísticas. Ao mesmo tempo são capazes de amparar reflexões críticas para pensar questões essenciais desta mesma sociedade, influenciando na própria formação da subjetividade e sociabilidade contemporânea. Cumprem, assim, o papel de educar e disciplinar, fornecendo subsídios de adaptação à cultura e ao trabalho, através de novos contornos em que se entrecruzam produtos midiáticos. Propomos um primeiro ensaio de reflexão crítica sobre os potenciais políticos e pedagógicos presentes nos jogos e as virtualidades didáticas desse campo, visto o entrelaçamento de temas entre realidade e ficção, notícias e imaginário.

Palavras-chave: Palavras-chave: Games. Comunicação. Produtos Midiáticos. Entretenimento. Política.

¹ Professor de Ciência Política e Cultura Brasileira na Faculdade Cásper Líbero (FCL), Doutor em Ciência Política (Unicamp), Mestre em Ciências Sociais (Unesp). Participante do Grupo de Pesquisa Comunicação e Sociedade do Espetáculo (FCL), do Grupo de Trabalho ACySE do Conselho Latino-Americano de Ciências Sociais, e do Núcleo de Estudos ideologias e Lutas Sociais (PUC-SP). e-mail: a.hilsenbeck@gmail.com.